USER'S MANUAL

SUPER 大戦略

Before you know it you'll be engrossed in it.
Push you decision making ability to the limit.
Predict ingenious strategies.
More than anything else-face the moment of truth.
While playing you'll become oblivious to everything around you.
Come face to face with yourself!

O. 製品の構成

スーパー大戦略の製品には、以下のものが含まれています。

・スーパー大戦略ゲームディスク	1枚
・スーパー大戦略マップディスク	1枚
・スーパー大戦略ユーザーズマニュアル	1冊
・スーパー大戦略ガイドブック	1冊
・クイックリファレンス	1組
・アンケートはがき	1枚
・ソフトウェア保証書	1枚

0．A　ハードウェア構成

スーパー大戦略は、以下のハードウェア構成で動作します。

■本体

・PC-8801mk II SR／TR／FR／MR

・PC-8801FH／MH／FA／MA

・PC-88VA

■モニター

・専用カラーディスプレイをお使いください。

(注意) 2 HD／2 D兼用のディスクドライブでフォーマットまたは書き込みされたディスクは、2 D専用のディスクドライブで読み取れないことがありますので、ご注意ください。

目　次

1．イントロダクション

「スーパー大戦略」は、現代戦をモデルとしたコンピュータ・ウォーゲームです。あなたはある国家の全軍事力を操り、他のプレイヤー（含コンピュータ）と激戦を交えることになります。

1．A 「スーパー大戦略」の特徴

「スーパー大戦略」は、以下のような特徴を持っています。

(1) プレイヤーは、コンピュータと人間あわせて最大４人（マップによって人数は変化します）。

(2) 戦場は64×64ヘックスで構成されており、画面を彩る地形は14種類となりました。また、ビュースクリーンも14×14ヘックスに拡張されました。

(3) １プレイヤーの扱うユニット数は48個。ユニットの種類は最大20種類。

(4) 全ユニットの種類が大幅に増加しました。世界各国の主要兵器が121種類登場します。

(5) 戦闘処理には、迫力あるリアル・ファイティング・システムを採用しました。

(6) FM 音源対応。豪華なサウンドを楽しめます。

(7) 戦闘経験を積むことで、兵器の攻撃力や防御力が上がっていきます。

(8) マップエディタ機能がついています。このエディタによってオリジナルのマップを作ることができます。自分自信で設計した戦場で、コンピュータを相手に知力を尽くして戦うこともできるのです。

1．B プレイの概略

ゲームのプレイは、各プレイヤーが順次、自国の都市から得られる軍事費をもとにユニットを生産し、移動、戦闘、補給といった作戦行動を実行することによって進行します。

1．C 勝利条件

ゲームに勝利する方法は一つだけ。他のプレイヤーの国家を、すべて占領することです。

１．Ｄ　プレイに必要な時間

ゲームのプレイに必要な時間は、マップにより異なっています。短いもので３～４時間、大規模なものになると数十時間は必要となるでしょう。もっとも、ゲームの途中でセーブしておくことができるので、プレイ時間の心配はそれ程必要ありません。

2. ゲーム用語解説

「スーパー大戦略」のマニュアルでは、以下の用語を使用しています。

・マップ

ゲームの舞台となる戦場を「マップ」と呼びます。画面上で戦場の全体図を表すものをフルマップ、プレイヤーが実際にプレイを行うものをビューマップと呼びます。なお、ビューマップは六角形のマス（ヘックス）で構成されています。

・ヘックス

マップを構成する六角形のマスをヘックスと呼びます。ヘックスは、地形・距離等を表す最小単位で、ユニットの移動や戦闘に影響を与えます。
このヘックスは、ウォーゲームで使う戦場を区切る手法として考案されたものです。ヘックスが考案されるまでは、正方形のます目で区切っていたのですが、正方形では、ななめの移動と縦横の移動で距離的な差が出てしまうという欠点がありました。この欠点をなくしたのがヘックスなのです。図のように6方向どちらに移動しても、距離は同じになります。

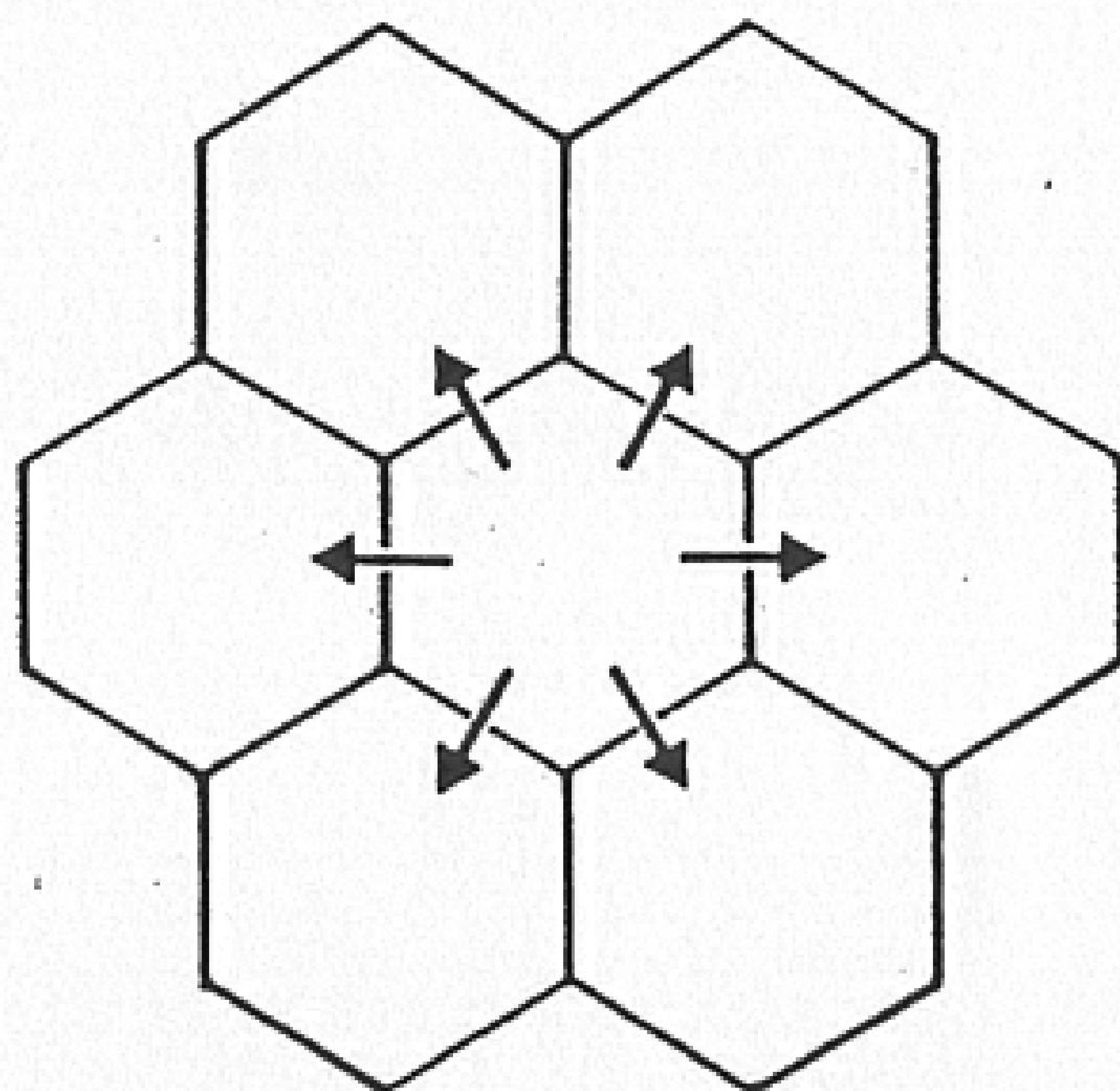


図2－1

マップ上のヘックスには、縦方向、横方向に0から63までの数値がふられ、位置を示しています。この数値は、自国のユニットや敵のユニットが、どこにいるかを示す座標となります。

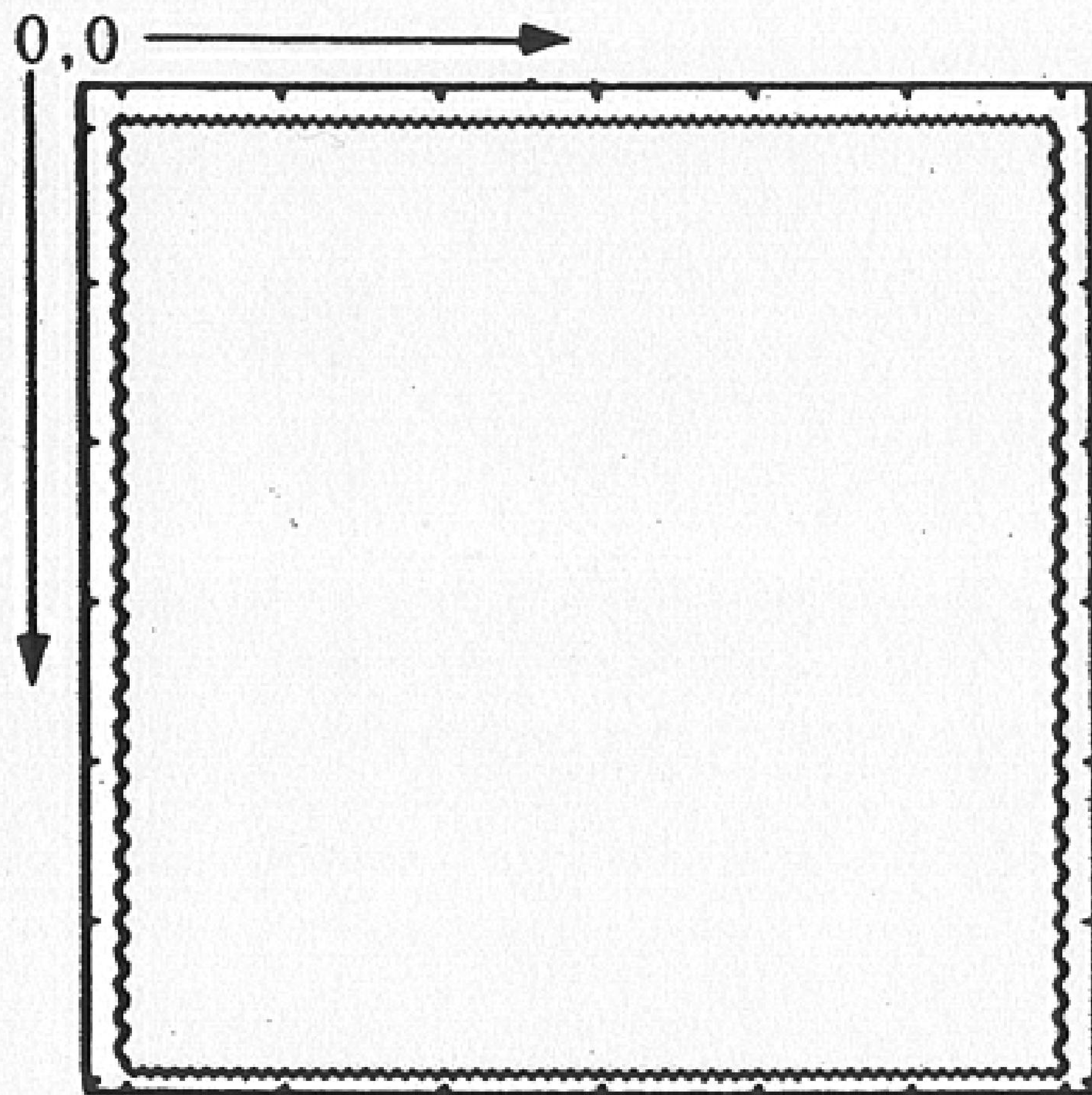


図2－2

座標は図のようにマップの左上の隅が（0，0）、右下の隅が（63,63）になります。横軸方向は直線的になっていますが、縦軸方向はジグザグになっています。これはヘックスの特徴です。注意してください。

・ユニット

マップ上でプレイヤーが操る部隊のことをユニットと呼びます。ユニットは現在世界各国で使用されている兵器や兵員の集団を表しており、移動や戦闘に関する様々な能力を持っています。ユニットは地上ユニットと航空ユニットに大別されます。

・地上ユニット

地上戦闘に使用される兵器・兵員のユニットを地上ユニットと呼びます。地上ユニットには、戦車、装甲車、対空戦闘車両、輸送車、補給車、各種歩兵等があります。

・航空ユニット

航空戦闘に使用される兵器ユニットを航空ユニットと呼びます。航空ユニットには、戦闘機、戦闘爆撃機、攻撃機、攻撃ヘリコプター、輸送ヘリコプター等があります。

・ターン

マップ上に存在するすべての国は、青・赤・緑・黄の順に作戦行動を行う順番が巡ってきます。この順番が始まって終るまでをターンと呼び、ある国から回ってきた順番を他の国に回すまでをフェイズと呼びます。
すべての国のフェイズが終了すると、一つのターンが終了し、次のターンに進みます。

もし、第200ターンが終了しても誰も勝利条件を満たしていなければ、そのゲームは引き分けとなります。

・フェイズ

各プレイヤーは、自国のフェイズにおいて、ユニットの生産、移動、戦闘等の作戦行動を行うことができます。

・本国領

本国領とは各国の首都から5ヘックス以内の土地のことです。図2－2のように、本国領内の都市と空港と首都および首都に隣接するヘックスでは生産を行えます。それ以外のヘックスでは生産を行えません。

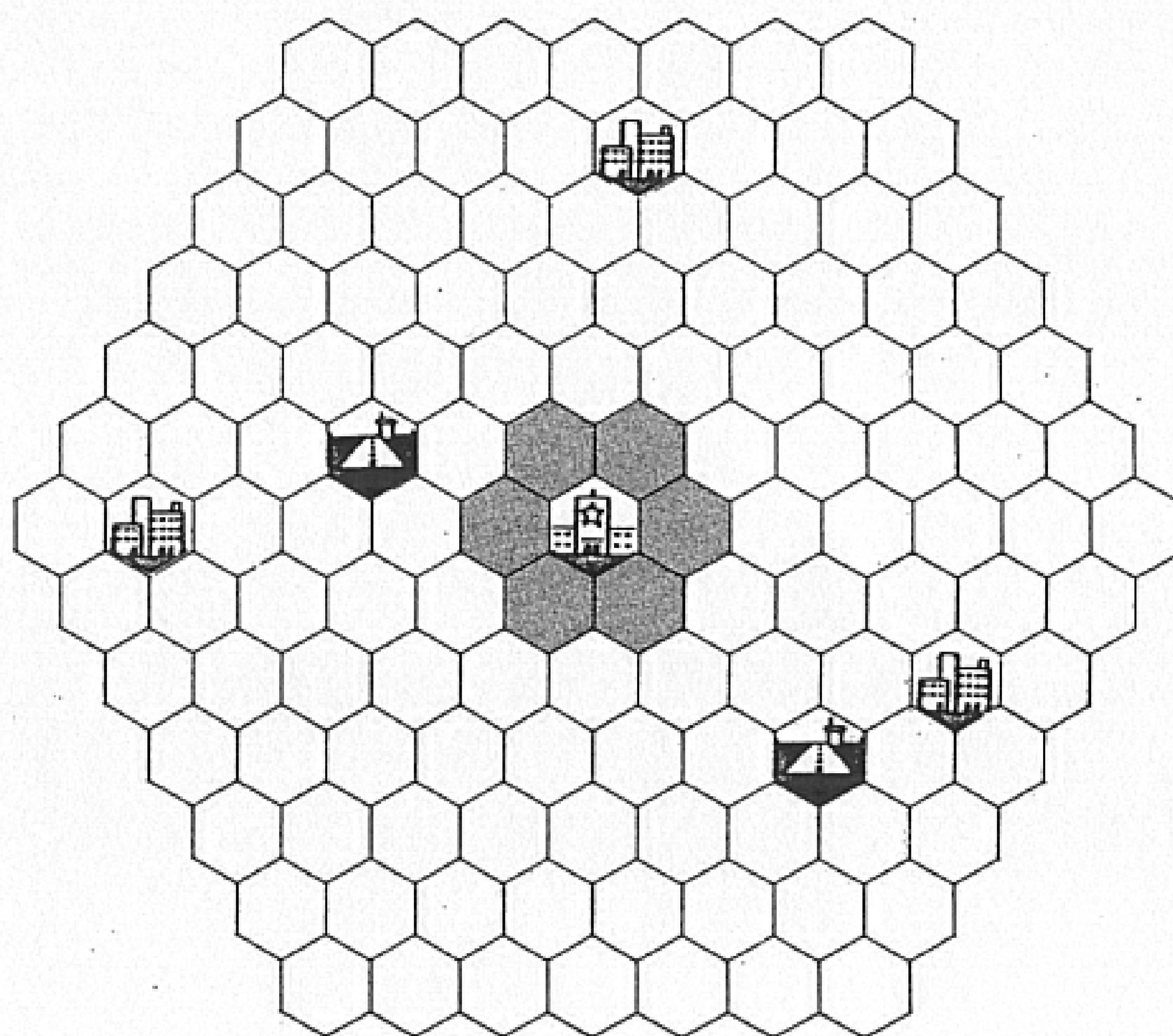


図2－3

・軍事費

都市から得られる収入により、プレイヤーに与えられるお金の事を、軍事費と呼びます。軍事費はターンの最初に、自国の都市から自動的に徴収されます。プレイヤーは与えられた軍事費を使用して、ユニットを生産できます。軍事費は、プレイヤーの有する都市数により増減します。
ひとつの都市から得られる軍事費は、50〜100の範囲でプレー開始時点（P.18）に設定できます。首都からは300ずつ得られます。

・地形

ヘックスの中には地形が描かれています。地形には14種類あり、１つのヘックスは１つの地形を表してます。

①首都



１ケ国に一つしかない重要なところです。首都が占領されると負けです。逆に他国の首都をすべて占領してしまえば勝利となります。
首都は国によってそれぞれ青・赤・緑・黄に色分けされています。
首都と首都に隣接するヘックスでは地上兵器の生産を行えます。また首都では地上ユニットの補給・補充をすることもできます。

②都市



都市は、いくつかの重要な役割を持っているため、作戦の重要な拠点となります。一つは、都市を所有することによって軍事費を得ることができるということです。この軍事費がなくては、兵器を生産できません。
二つめは、補給です。自国の都市（自分の色の都市）で、地上ユニットは補給を受けることができます。燃料や弾薬の補給を行い、戦闘によって損失したユニットに補充を行います。
三つめは、首都から５ヘックス以内の自国の都市では生産を行えるということです。
また、都市は防御率が高いので攻防の拠点として重要です。
都市も首都と同じく、国によって、色分けされています。まだ、どの国にも占領されていない都市は、中立都市で、色は水色になっています。

③空港



空港は、航空ユニットを使う上での重要な拠点になります。自国の空港は都市と同様に補給、補充を行うことができます。ただし、補給、補充が可能なユニットは航空ユニットに限られます。
首都から5ヘックス以内の自国の空港でのみ航空ユニットの生産が行えます。
空港も都市と同じく、青・赤・緑・黄・水色に色分けされています。

④要塞



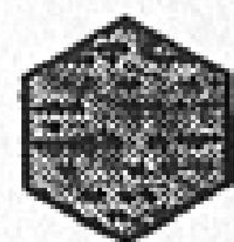
要塞はいわゆるトーチカなどの総称で、他の場所よりも防御効果が高くなっています。したがって、防御の際、重要な拠点となります。都市と違って国籍がありませんから、どこの国の部隊でも要塞を利用することができます。

⑤道路



整地された道です。すべての地上ユニットが最も高速で移動できる地形です。いいかえれば、道路は移動消費率がもっとも低い地形です。

⑥平地



草原、あるいは、比較的平坦な土地と考えればよいでしょう。ほとんどの地上ユニットはここを道路と同じ速度で移動することができます。

⑦荒地



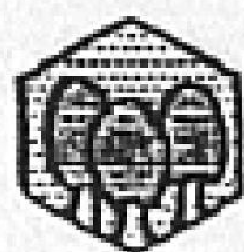
整地されていない土地です。すべての地上ユニットは荒地を移動する場合、道路や平地以上に移動力を使います。つまり荒地では速く移動できません。

⑧砂漠



砂漠も荒地と同様に、それほど速く移動できません。

⑨森



森も荒地と同様に、それほど速く移動できません。ただし、防御率が高いので地上ユニットが戦闘を行う場合、有利になります。

⑩山



山岳です。兵員と一部の車両以外の地上ユニットは侵入することができません。山は防御効果が高いので、いったん立てこもるとなかなかやられません。

⑪川



一部の地上ユニットは川にも入れますが、通過速度はかなり低くなります。また、防御効果が最も低い地形でもあります。

⑫海



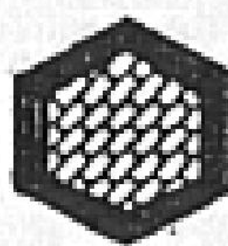
地上ユニットはまったく侵入できません。つまり航空ユニットだけの領域になるわけです。海で周囲を囲むことによって、実質的にマップのサイズを小さくすることができます。

⑬湿地



移動コストがかかり、防御効果も低い困難な地形です。

⑭橋



道路と同じように、地上ユニットは高速で移動することができます。

3. ゲームの起動方法

⑴ 「スーパー大戦略」はオートスタートになっています。

⑵ ディスプレイ等の周辺装置に電源を入れた後、本体の電源を入れます。

〔注〕ディスクをセットした状態で電源を入れますと、中のディスクを傷める
ことがあります。注意してください。

⑶ 「スーパー大戦略」のゲームディスクを、ドライブ1、マップディスクをドライブ2に入れます。(プレイヤーが作成したマップや、以前にセーブしたゲームでプレイするときは、そのデータディスクをドライブ2に入れて下さい。)

⑷ ここでPC-8801-02N/20/22などの増設RAMを付けている機種の場合、「拡張メモリを使用しますか?」と聞いてきます。カーソルキーで選択し、リターンキーを押してください。

〔注〕増設RAMを使用する場合は、本体の動作クロックを必ず4MHzに設定して下さい。

⑸ しばらくするとタイトル画面が表示されます。もしタイトル画面が出ない場合はリセットボタンを押してください。

⑹ タイトル画面が出たら、リターンキーを押してください。スタート画面に移ります。

ゲームを一時中断するときや、自分の作ったマップを残したい場合には必ずデータディスクが必要です。ゲームをプレイする前に作成しておくことをお勧めします。詳しくはP.16“12.C　データディスクの作成”を参照してください。

4. ゲームメニュー選択

スタート画面には、ゲームメニューが表示されます。プレイヤーは必要に応じて、ゲームメニューを選択してください。

4.A　メニューの種類

(1)　ゲーム開始

プレイヤーがプレイを開始したい場合に使用します。

(2)　マップエディタ

プレイヤーがマップを作成したい場合に使用します。

(3)　ユーティリティ

プレイヤーがデータディスクの作成、データコピー、生産タイプの作成をしたい場合に使用します。

4.B　メニューの選択方法

各メニューは、以下のような操作で選択してください。

(1)　スタート画面表示時には、"ゲーム開始" にカーソルが合わされています。

(2)　カーソルキーを押すと、カーソルが他のメニューに移動します。

(3)　使用したいメニューにカーソルをあわせて、リターンキーを押してください。しばらくすると、選択した画面が表われます。

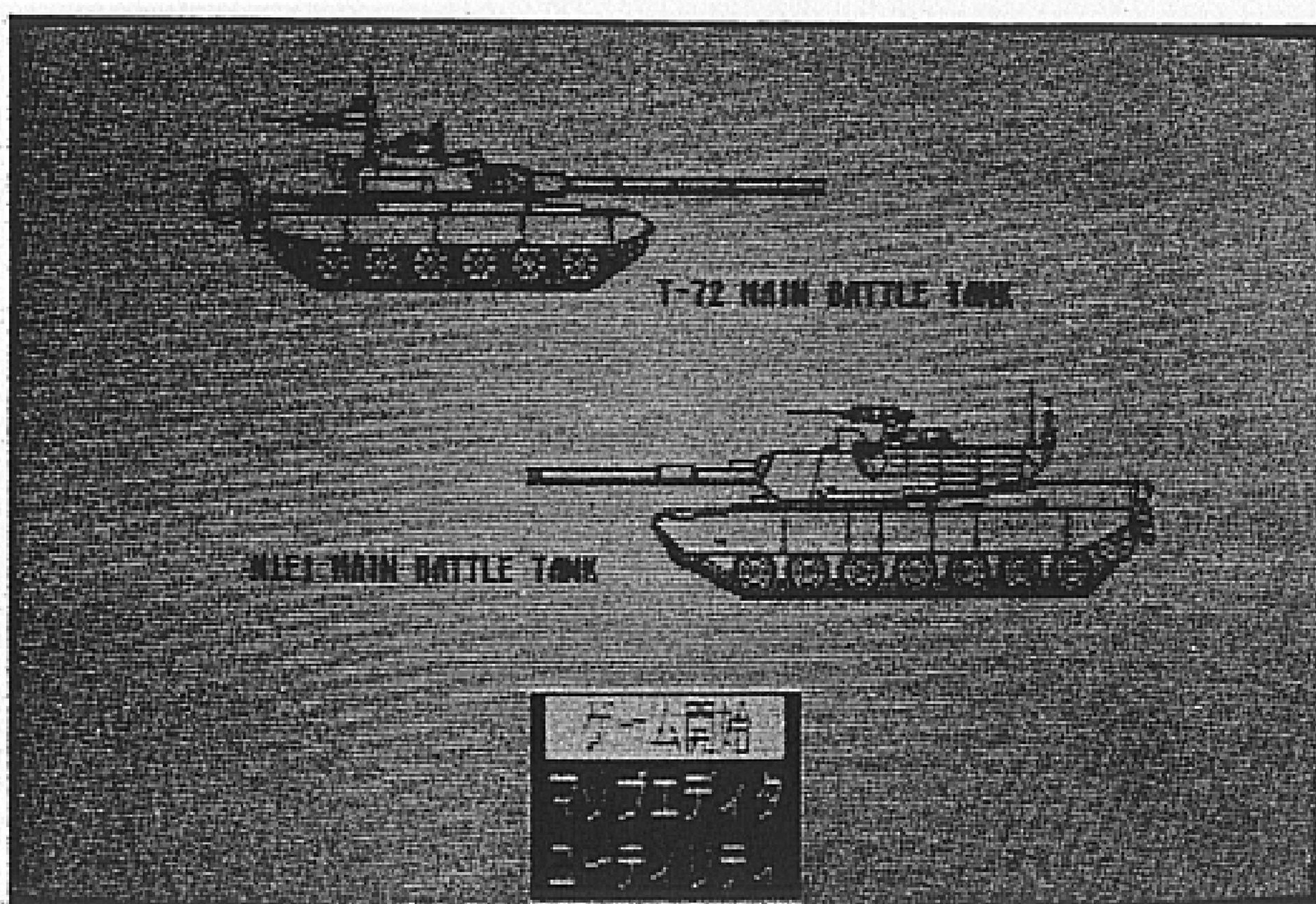


図4－1

5. オープニング画面

図がオープニング画面です。

ゲームを始めるときに、どのマップで遊ぶか、どの国をどういうメンバーでプレイするかなどを設定します。

各機能の詳細については、以下に列記している箇所を参照してください。

① [読込み] ……マップ読み込み　→　P.17
② [収入率] ……収 入 率 変 更　→　P.18
③ [国　名] ……国　名　変　更　→　P.19
④ [生　産] ……生産タイプ変更　→　P.20
⑤ [操　作] ……プレイヤー設定　→　P.21
⑥ [中　止] ……P.22
⑦ [削　除] ……P.21
⑧ [開　始] ……ゲームスタート　→　P.22

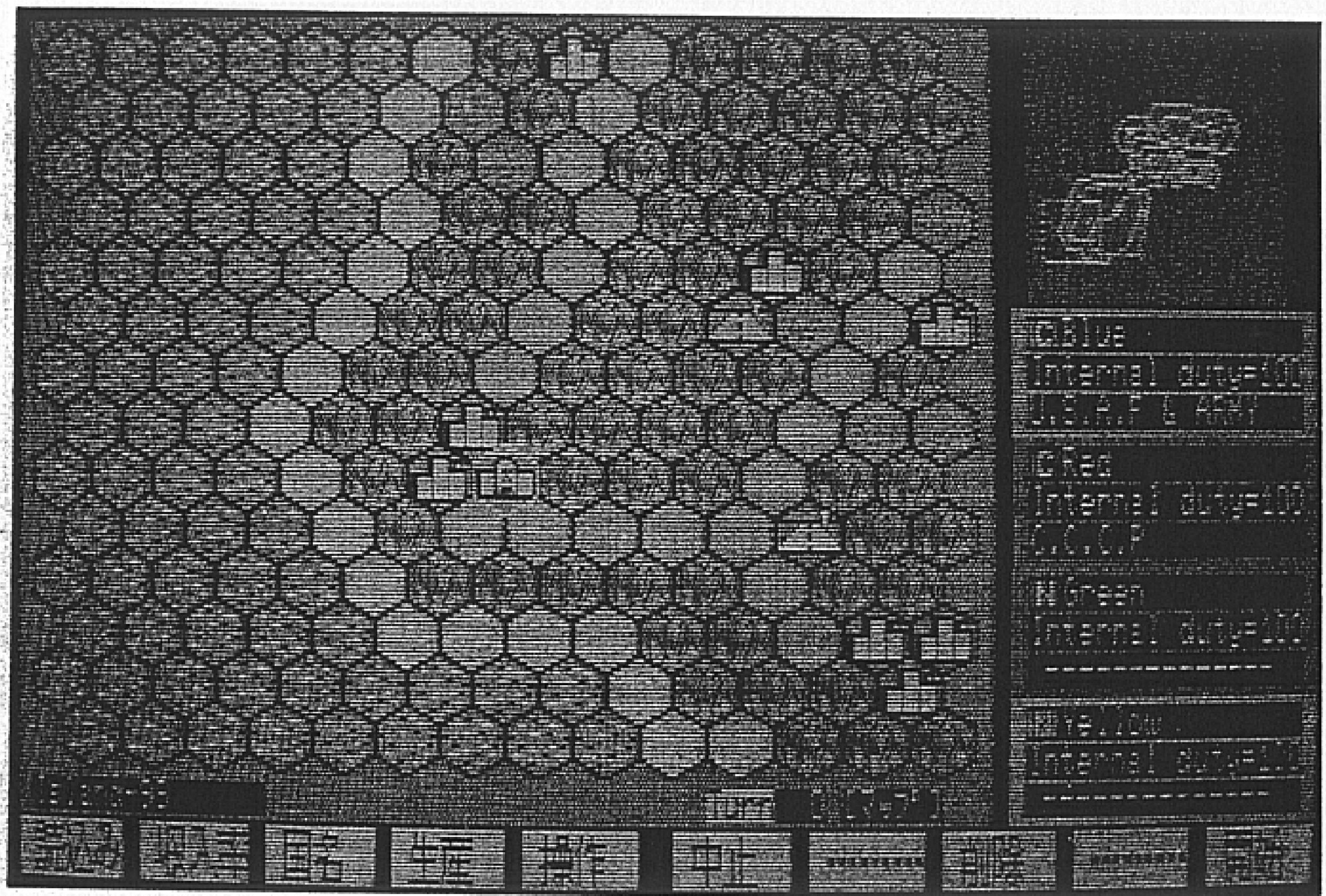


図 5 - 1

オープニング画面では、プレイ開始前にいくつかのサブメニューを選択・実行できます。プレイヤーは、これらのサブメニューを使用する事によって、プレイに変化を与えることができます。
オープニング画面におけるサブメニューは、以下のようにして選択してください

(1) オープニング画面の下部に表示されているサブメニューを見て、選択するメニューを決めます（図5-1）。
(2) サブメニューに該当するファンクションキーを押します。
(3) しばらくすると、そのメニューの画面が表示されます。

※注意

サブメニュー〈マップ読み込み〉は、必ず最初に選択してください。〈マップ読み込み〉がすでに選択され、実行されていない場合、他のサブメニューは選択できません。

5.A　マップ読み込み

このサブメニューは、プレイに使用するマップを決定するものです。メニューの実行は、以下のように行ってください。

(1) オープニング画面で、[f・1] キーを押してください。
(2) 〈マップ読み込み〉メニューが表示されます（図5-2）。
(3) メニューには、以下のような表示がなされます。
  a. は、マップ、ゲームデータのセーブ番号を示しています。
  b. は、マップ名を示しています。
  c. は、セーブされているのが、マップなのか、それともプレイ中のゲームデータなのかを示しています（ゲームデータであれば、〔ゲーム〕と表示されます）。

マップの読込み

選んでください。（「SPACE」で次を表示）
No. 1 >Island-98　　　< [マップ]

図5-2

(4) 次のマップ名を見たいときは、カーソルキーで選択してください。

(5) マップを選択したら、リターンキーを押してください。

(6) 画面に〈これでよろしいですか?〉と表示が出ます。イエスならリターンキーを押してください。この場合、マップ読み込みメニューは自動的に終了します。ノーならば［ESC］キーを押してください。［f･1］キーを押す前の状態に戻ります。

(7) しばらくすると、マップが読み込まれ、オープニング画面に戻ります。マップ名は画面右下に表示されます。

5．B　収入率変更

このサブメニューは、プレイに登場する各国の毎ターンにおける軍事費を決定するものです。収入率は最低で50%、最高で100%にできます。ただし、首都の収入は影響を受けません。

(1) オープニング画面で［f・2］キーを押してください。

(2) 〈収入率変更〉メニュー表示がされます（図5－3）。

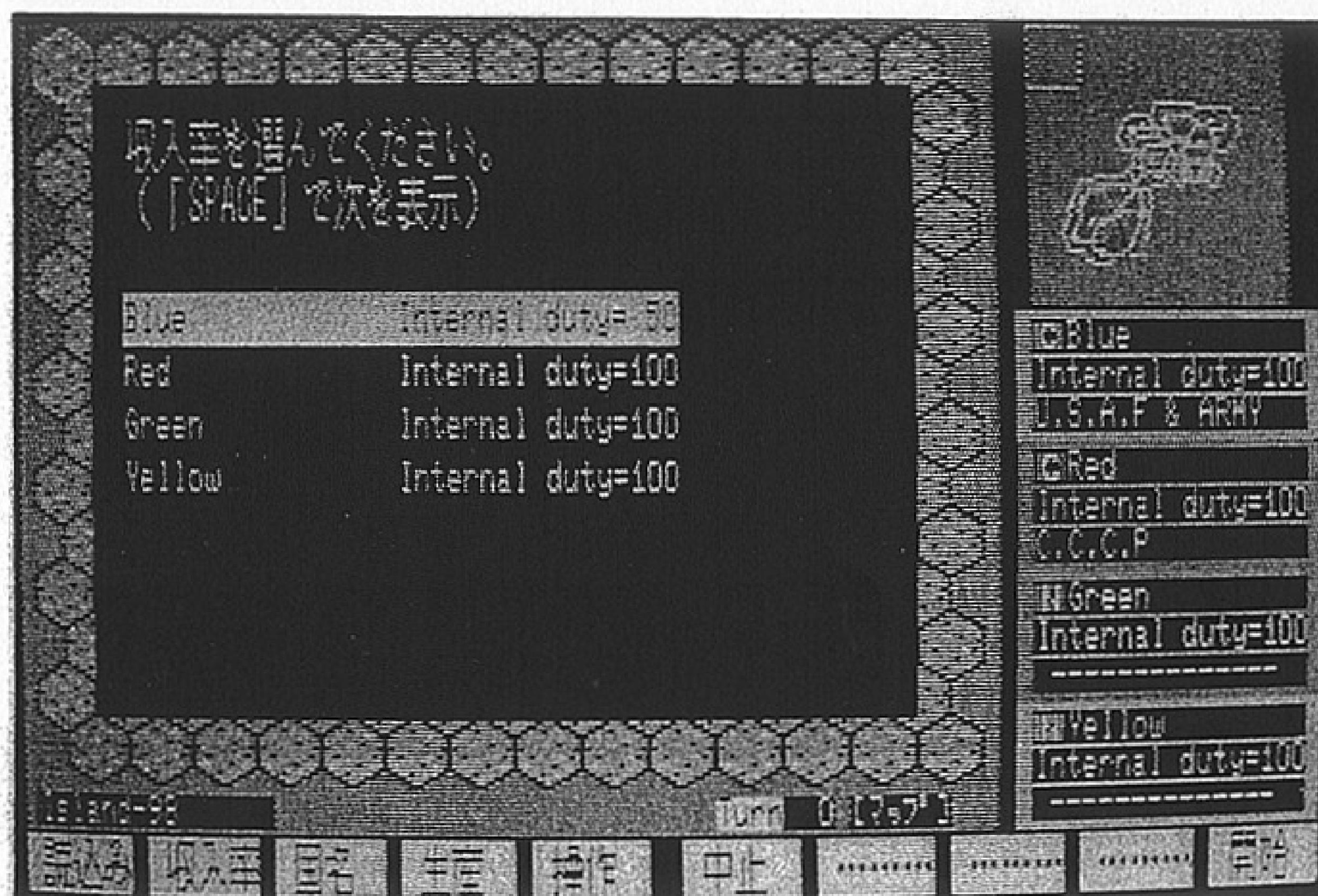


図5－3

(3) メニューには、以下のような表示がなされます。

a．は国名を示しています。

b．は、現在の収入率です。この場合、50%ということになります。

(4) 収入率を変更したい国をカーソルキーで指定してください。

(5) スペース・キーで、収入率を変更します。収入率は10%ずつ変化します。

(6) 複数の国の収入率を変更したい場合、上記の手順を繰り返し実行してください。ただし、収入率の表示されていない国は、当該マップのプレイに参加しない国なので、収入率を指定できません。

(7) 収入率を変更し終ったら、［ESC］キーを押してください。オープニング画面に戻り、変更された収入率は、画面右側に表示されます。

5．C　国名変更

このサブメニューは、プレイに登場する国の国名を変更するものです。

(1) オープニング画面で［f・3］キーを押してください。

(2) 〈国名変更〉メニューが表示されます（図5－4）。

図5－4

(3) カーソルキーを押して、国名を変更する国を選んでください。ただし、プレイに登場しない国の国名は変更できません。

(4) リターンキーを押します。すると、図4のような表示が出ます。

(5) カーソルを1文字目に合わせ、国名をタイプします。タイプできる国名は、英数カナで15文字以内です。

(6) リターンキーを押すと、タイプした国名に変更されます。

(7) 上記の手順を繰り返すことにより、複数の国の国名、あるいは再び変更したい国名を何度でも書き換えることができます。

(8) 国名を変更し終ったら、[ESC] キーを押してください。オープニング画面に戻り、変更された国名は右側に表示されます。

5．D　生産タイプ決定

このサブメニューは、プレイに登場する国の兵器生産タイプを決定するものです。生産タイプは12種類あり、各々生産できる兵器（ユニット）が異なっています。また、ユーザーが作成した生産タイプ（→ P.61）を選択することもできます。

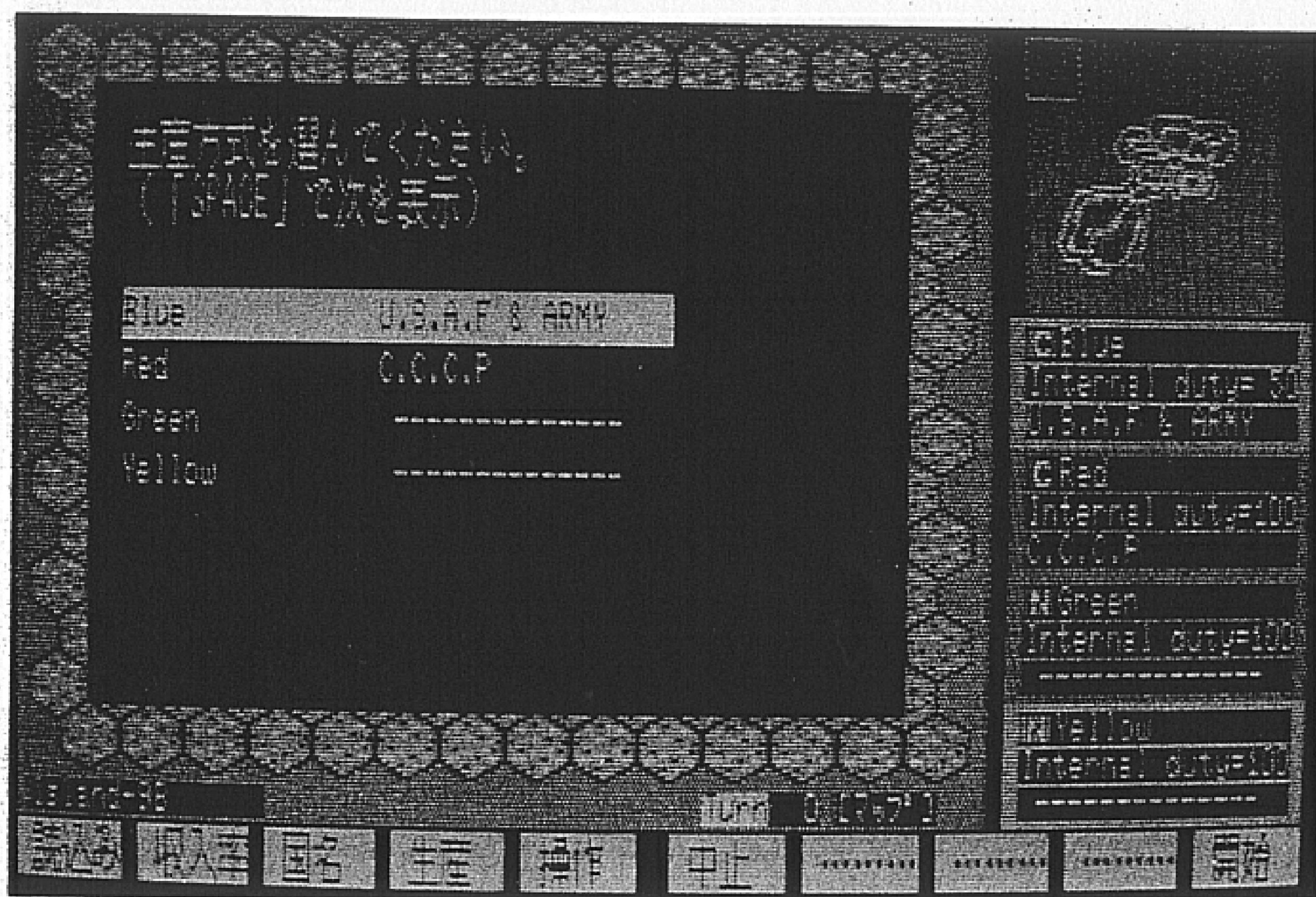


図5-5

メニューの実行は、以下のように行ってください。

ユーザーが作成した生産タイプを選択したい場合には、ドライブ2にそのデ

タディスクを入れてください。

(1) オープニング画面で、[f・4] キーを押してください。

(2) 〈生産タイプ決定〉メニューが表示されます(図5-5)。

(3) カーソルキーで、生産タイプを変更・決定する国を選んでください。

(4) 国を決定したら、カーソルを押して、生産タイプを選んでください。

(5) 複数の国について生産タイプを変更する場合は、上記(3)(4)の手順を各国

ついて実行してください。ただし、プレイに登場しない国についてこれを

うことはできません。

(6) すべての国について、望む生産タイプを決定したら、[ESC] キーを押

てください。オープニング画面に戻り、右側に決定された生産タイプが表

されます(図5-5)。

5．E　操作(プレイヤー決定)

このサブメニューは、プレイにおいてプレイヤー(人間/コンピュータ)の

当する国を決定するものです。

メニューの実行は、以下のように行ってください。

(1) オープニング画面で、[f・5] キーを押してください。

(2) プレイヤー決定メニューが表示されます(図5-6)。

(3) 画面には、以下のような表示が出ます。

a．は、国名を示しています。

b．は、aの国の担当プレイヤーを示しています。この場合、aの国を

ンピュータが担当していることを示しています。

(4) 〈プレイヤー〉決定メニューが表示された段階では、各国の担当プレイヤ

はすべてコンピュータになっています。

(5) プレイヤーを変更する場合、つまり人間がプレイヤーとなる国の指定に

カーソルキーで行ってください。

(6) プレイヤーを変更する国を指定したら、次にスペースキーを押します。

レイヤーの表示が"Computer"から"Player"に変更されます。これ

その国をプレイする人間——あなたになります。また、当該プレイに登場

ない国は"Not"と表されており、プレイヤー変更も当然実行できません

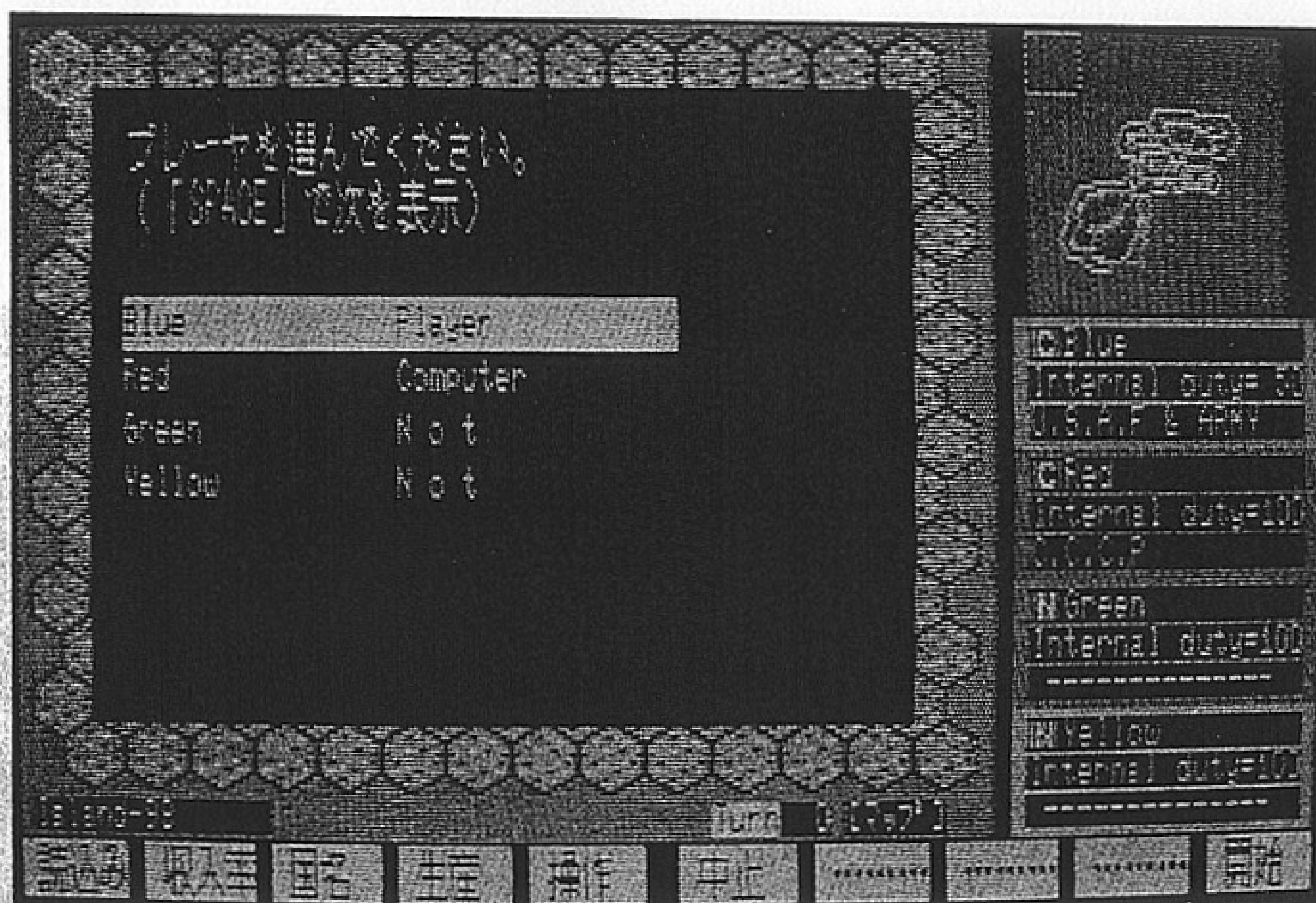


図5-6

(7) 望む国に対してプレイヤーの変更を行ったなら、[ESC] キーを押してください。オープニング画面に戻ります。

(8) オープニング画面右側に、各国の担当プレイヤーが小さく表示されます。人間がプレイする場合は"P"、コンピュータがプレイする場合は"C"、プレイに登場しない国の場合は "N" です。

5.F 削除

このサブメニューは、データディスク上のマップ/ゲームデータを削除するものです。

(1) オープニング画面で [f・8] キー ([SHIFT] キー+ [f・3] キー) を押してください。

(2) "マップ読み込み"のときと同じ形式でマップ/ゲームデータ名が表示されます。

(3) 次のマップ/データを見たいときは、カーソルキーで選択してください。

(4) 削除したいマップ/データ名を表示したら、リターンキーを押してください。

(5) 確認してきますので、よければリターンキーを押してください。そのマップ/ゲームデータは削除されます。中止する場合は［ESC］キーを押してください。オープニング画面に戻ります。

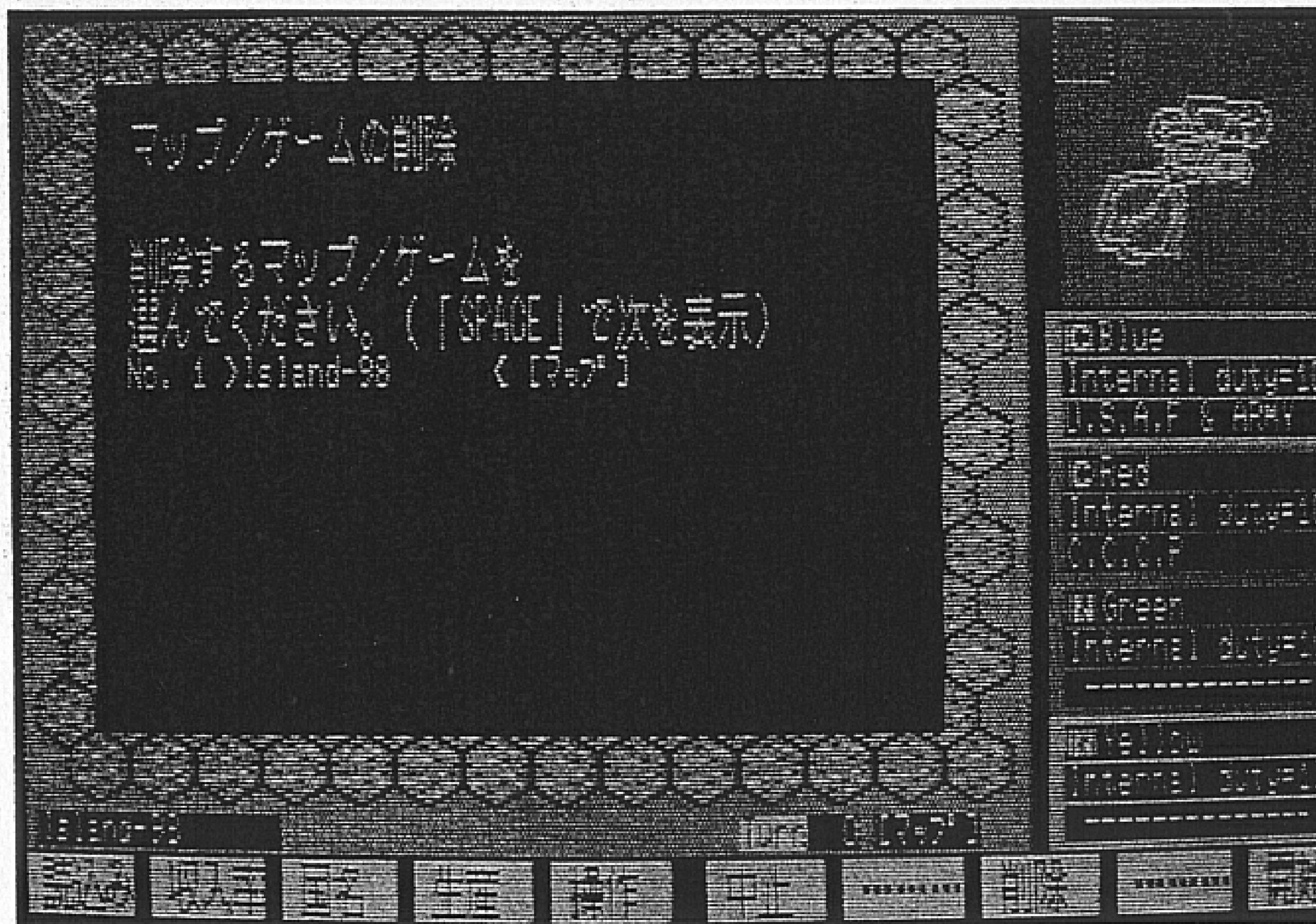


図5－7

5.G　中止

何らかの事情で、現在までに実行したサブメニューを取り消したい場合、［f·6］キーを押してください。サブメニューで打ち込まれた、すべてのデータが消去され、スタート画面に戻ります。

5.H　開始

このサブメニューは、プレイを開始し、ゲームメニュー〈基本ゲーム画面〉を選択する際に実行します。

［f·10］キーを押してください。しばらくすると基本ゲーム画面が表示されます。

6. ゲーム画面の説明

ゲームが進行しているときの画面の説明をしましょう。

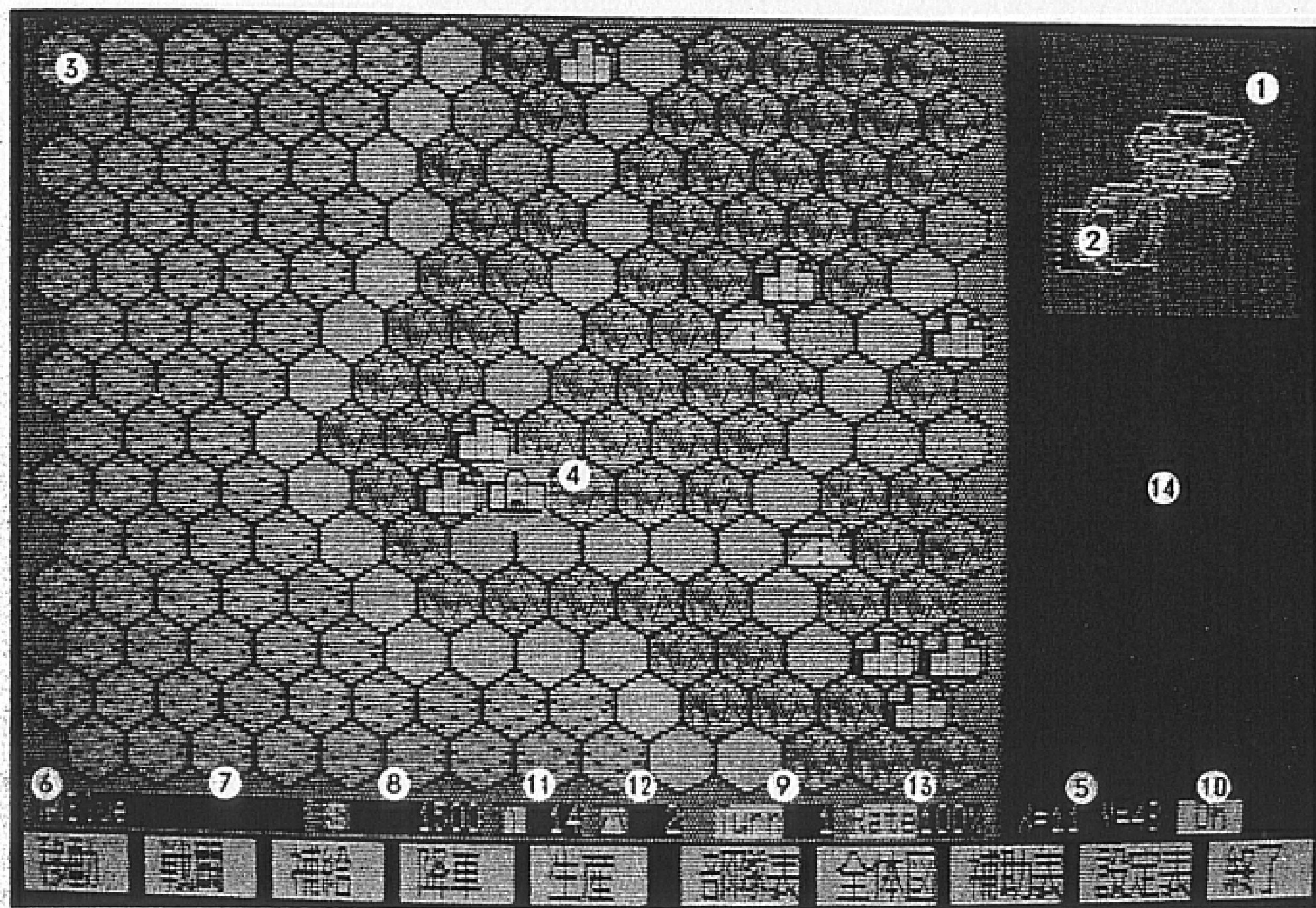


図6－1

①フルマップスクリーン

フルマップスクリーンは、戦場となっているマップ全体を表示しています。戦場のおおまかな把握、全体の中の自分の位置の確認等に使います。

②ビューカーソル

ビューカーソルは、次に述べるビュースクリーンがマップ上のどの部分を表示しているかを表しています。

ビューカーソルでビュースクリーンの表示地域を変えることができます。

(1) カーソルキーを押してビューカーソルを移動させます。ビューカーソルの移動する向きはカーソルキーの矢印の向きと同じです。

(2) ビュースクリーンにその部分が表示されます。

③ビュースクリーン

マップ上のビューカーソルのある部分の地形と、そこにいる部隊を表示するスクリーンです。

次に述べるヘックスカーソルで、部隊に指示を与えることができます。

④ヘックスカーソル

ビュースクリーン上で点滅している六角形がヘックスカーソルです。

このヘックスカーソルを個々の部隊に合わせることによって、行動を指示する部隊を指定します。つまり、ある部隊を行動させたいときには、まずヘックスカーソルをその部隊に合わせなくてはならないのです。

⑤位置

ヘックスカーソルがフルマップスクリーン上のどこに位置しているかを、XYの座標で表しています。マップの左上の座標が（0，0）です。

⑥人間／コンピュータ表示

現在プレイ中のプレイヤーが人間であるか、コンピュータであるか表示します。

人間であるなら“P”、コンピュータであるならば“C”と表示されます。

⑦国名

現在プレイ中の国の国名が表示されます。

⑧軍事費

現在プレイ中の国の軍事費です。

部隊の生産をこの額を超えて行うことはできません。

⑨ターン

現在進行中のターン数を示します。

⑩ヘックスメーター

ヘックスカーソルが首都から何ヘックス離れているかを示します。これが5以内の場所でないと、生産を行うことができません。

⑪都市数

現在プレイ中の国が保有する都市の数です。

⑫空港数

現在プレイ中の空港が保有する空港の数です。

⑬相場

経済的な相場を表しています。相場は90%～200%で変動します。実際のユニットの生産価格は、この相場によって変わります。相場の変動はプレイヤーの生産によって影響されます。

⑭部隊情報表示エリア

現在行動中の部隊のシルエット、及び機数、燃料・弾薬の残量、隣接するユニットが表示されます。

7. ゲームの目的と勝利条件

7. A　ゲームの目的

「スーパー大戦略」のゲーム目的は、自国の領土を広げ最終的には敵国の首都を占領することにあります。そのために兵器を生産し、都市や空港を占領しながら敵の首都を目指して進軍していかなければなりません。

7. B　ゲームの終了

○征服

「スーパー大戦略」では次のような条件のどちらかを満たすと相手の国を征服したことになります。

(1)　相手国の首都を占領する。

(2)　相手国のすべてのユニットを壊滅する。

○降伏

自国の状況が思わしくなく、これ以上ゲームを続けても無駄だという場合には降伏することができます。

10ターン目以降好きなときに補助機能の「降伏」（P.54参照）を選択すれば降伏することができます。

○終了

「スーパー大戦略」では以下のいずれかの条件が満たされたとき、ゲームが終了します。

1. 1つの国が他のすべての国を征服したとき
2. コンピュータがすべての人間の国を占領したとき（このとき、たとえばコンピュータの国が2ケ国以上残っていてもゲームは終了します）
3. 人間側が降伏したとき
4. 第200ターンが終了したとき（引き分けになります）

8. ゲームの進行手順

「スーパー大戦略」ではターンというものを繰り返すことでゲームが進行していきます。1ターンの中でそれぞれのプレイヤーについてフェイズというものが設けられ、プレイヤーは自分のフェイズのときに自分の部隊を行動させることができます。また、新たに自軍の部隊を生産することもできます。
すべてのプレイヤーのフェイズが1度ずつ行われたら、1ターンが終了し、次のターンに入ります。

8．A　ターンの概念とその内容

(1)「スーパー大戦略」では野球のように回を追って進行していきます。この「回」のことを「スーパー大戦略」ではターンと呼びます。ターン内はさらにいくつかの段階に分かれており、この段階のことを「フェイズ」と呼びます。

(2)　1ターンは以下のフェイズからなります。

①BLUEプレイヤーフェイズ
②REDプレイヤーフェイズ
③GREENプレイヤーフェイズ
④YELLOWプレイヤーフェイズ

すべてのフェイズが終了したら1ターンが終了したことになり、新たなターンに入ります。マップやゲーム開始時の指示によって、プレイヤーが存在しない国のフェイズは自動的にパスされます。

(3)　ターン開始時に各国の軍事費が計算されます。

8．B　プレイヤーフェイズ

(1)　各プレイヤーは自分のフェイズに以下のことを行うことができます。

①生産
指定された場所に自軍の部隊を生産することができます。1フェイズに生産できる部隊数の上限は生産可能な場所の数によります。

②部隊の行動
すべての部隊が自軍のフェイズの時に行動することができます。行動には以下のものがあります。

☆移動、戦闘、補給、占領、乗車、降車

いくつかの行動は１フェイズの中で組み合わせて行うことができます。ただし、行動の順序によっては行えない場合もあります。（P31“9.B 基本ルール”参照）

⑵　すべての部隊が行動を行う必要はありません。自分が必要な行動を終えたと考えたら、いつでも自国のフェイズを終了させることができます。フェイズは次の国に移ります。

終了は、[f・10] キー（[SHIFT] キー＋ [F・5] キー）を押します。

⑶　自国のフェイズでない時に、自国の部隊を行動させたり生産したりすることはできません。

9. ゲームの操作法とルール

9．A　ゲームの操作

ここではキーボードの操作のしかたについて説明します。

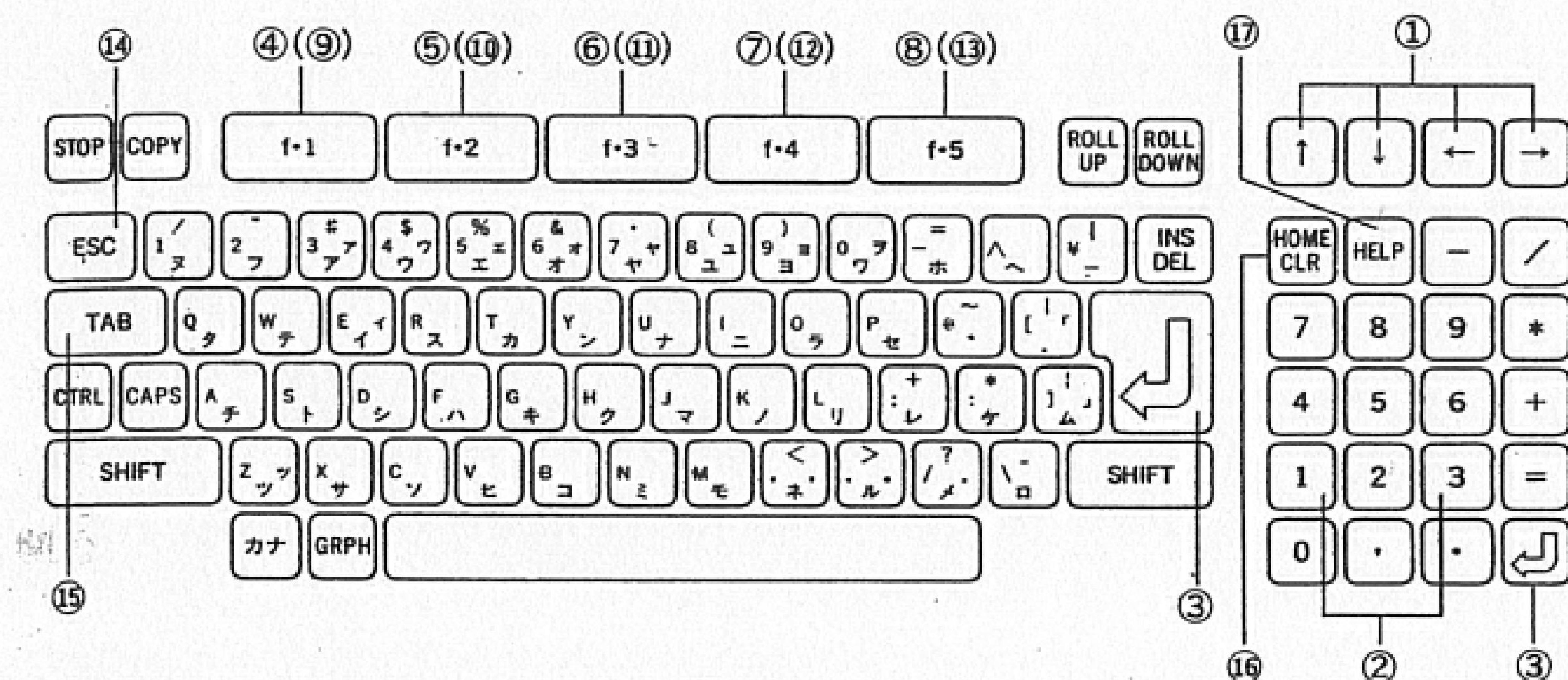


図9－1

※FH／MH以降の機種では、図とキー配列が一部異なります。［SHIFT］キーとファンクションキーの組み合せではなく、［f・6］［f・10］のキーを使ってください。

［ユニットへのカーソル移動］
行動の指示をしたいユニットの上にヘックスカーソルを持って行くには、②テンキーを使ってヘックスカーソルを移動させます。ヘックスカーソルがビュースクリーンの端にくると、ビュースクリーンはそれにともなって、ヘックスカーソルが中央にくるように表示位置を変えます。

［ビュースクリーンの移動］
上記のようにビュースクリーンの表示位置はヘックスカーソルの移動にともなって変化しますが、①カーソルキーを使って移動させることもできます。カーソルキーを使ってフルマップスクリーン内のビューカーソルを動かすと、ビュースクリーンにその場所が表示されます。

④ [f・1]=「移動」→ P.33 "9.D 移動" 参照

⑤ [f・2]=「戦闘」→ P.35 "9.E 戦闘" 参照

⑥ [f・3]=「補給」→ P.40 "9.F 補給" 参照

⑦ [f・4]=「降車」→ P.41 "9.G 乗車・輸送・降車" 参照

⑧ [f・5]=「生産」→ P.32 "9.C 生産" 参照

⑨ [f・6]=([SHIFT]+[f・1])=部隊表→ P.44 "10.A 部隊表" 参照

⑩ [f・7]=([SHIFT]+[f・2])=全体図→ P.45 "10.B 全体図" 参照

⑪ [f・8]=([SHIFT]+[f・3])=補助表→ P.46 "10.C 補助表" 参照

⑫ [f・9]=([SHIFT]+[f・4])=設　定→ P.50 "10.D 設　定" 参照

⑬ [f・10]=([SHIFT]+[f・5])=終　了

自国のフェイズを終了させて次の国に順番を回します。

(1) [f・10] キーを押します。

(2) 確認のメッセージが表示されますから、よければ [RETURN] キーを押
　します。するとフェイズが移り、次の国の番になります。

(3) もし間違いならば [ESC] キーを押すと、元の状態(ゲーム)に戻ります

⑭ [ESC]=「中止」

生産、移動、戦闘、兵降車の各行動を中止するときに使用します。また一般的に各種の機能を中止する場合にも使用します。

各行動の確定として③ [RETURN] キーを押す前に、⑭ [ESC] キーを押します。するとその行動が中止されます。

⑮ [TAB]=「全補給」

[TAB] キーを押すと、補給可能なすべてのユニットに対して "補給" が自動的に行われます。"補給" については、P.40 "9.7　補給" を参照してください。

⑯ [HOME/CLR]

自国の首都の真上に、ヘックスカーソルを移動させます。生産したいときなどに、ヘックスカーソルを首都の近くに戻したい場合に使用します。

⑰［HELP］

まだ行動していないユニットの上にヘックスカーソルを移動させます。行動可能なユニットがない場合は、ヘックスカーソルの移動は行われません。

9．B　基本ルール

自国のフェイズ内で行う行動にはいくつかの基本的なルールがあります。

○どのユニットから行動するかということはプレイヤーの自由であり、また動かしたくないユニットは何もしなくてもかまいません。

○そのフェイズで生産したユニットは、そのフェイズでは行動できません。

○移動、戦闘、乗車、降車のいずれかが終了したユニットは、そのフェイズではそれ以上の行動はできません。（画面上のユニットの横に“E”のマークがつきます。）

○移動により敵ユニットに隣接した場合、その状態から戦闘に入ることができます。戦闘をせずに移動を終了してもかまいませんが、この場合はそのフェイズではそれ以上行動はできません。

○他の行動より先に補給を行った場合は、そのユニットはさらに他の行動を行うことができます。すでに他の行動を終っているユニットはそのフェイズは補給を行えません。

○１フェイズに１つのユニットに対して行える行動は

(1)（補給）→移動

(2)（補給）→戦闘

(3)（補給）→移動→戦闘

(4)（補給）→乗車

(5)（補給）→降車

(6)（補給）→移動→乗車

(7)（補給）→移動→降車

(8)（補給）

です。

（補給）は実行してもしなくてもかまいません。

9．C　生産

ユニットは、生産することによって初めてマップ上に登場します。生産が行えるのは自国の首都から5ヘックス以内の決められた場所です。生産するためには、そのユニットの価格分の軍事費が必要です。1国で生産できるユニットの数は48ユニットまでです。

《操作法》

(1)　生産を行いたい場所へ、ヘックスカーソルを移動させます。

(2)　[f・5] キーを押します。

(3)　図のような生産表が表示されるので、生産したい兵器の上にカーソルを合わせ、[RETURN] キーを押します。

(4)　生産されたユニットがビュースクリーン上に現れます。生産したユニットはこのフェイズではいかなる行動もとれません。

※生産を中止したい場合は、(3)で [RETURN] キーのかわりに [ESC] キーを押します。

図9－2

《ルール》

○生産は、自分のフェイズのどの時点でも行えます。

○ユニットが生産できるのは、本国領内の都市と空港と首都及び首都に隣接したヘックスだけです。ただし、他国に占領されている都市や空港で生産できません。また、すでにユニットが置かれているヘックス上には生産できません。

☆航空ユニットの生産は、本国領内の空港に限られます。本空港領内に空港がない場合には、航空ユニットの生産はできません。

☆地上ユニットの生産は、本国領内の都市、首都及び首都に隣接した５ヘックス以内に限られます。ただし、荒地、山、川、海のヘックスでは生産できません。

○ユニットを生産するためにはその生産価格以上の軍事費が必要です。軍事費が足りない場合は生産できません。ユニットの生産価格は基本価格が定まっていて、その価格が相場により毎ターン変化します(相場の変動は90%〜200%)。

○生産できるユニットは、オープニング画面で決定した、自国の生産タイプに含まれる兵器（最大20種類）のみです。生産タイプをゲーム途中で変更することはできません。

○１国のユニット数の制限は48です。たとえ軍事費が十分にあってなおかつ生産できるヘックスがあっても、49ユニット以上は生産できません。

9．D　移動

このサブメニューは、マップ上のあるヘックスに存在する自国ユニットを、あるヘックスに向けて移動させるものです。メニューの実行は、以下のようにして行ってください。

《操作法》

(1)　移動させようとするユニットの上に、テンキーを使用してヘックスカーソルを合わせます。

(2)　［f・1］キーを押します。すると、そのユニットの移動できる範囲のみがカラーで表示されます。ただし、コンピュータの受け持つフェイズでは表示されません。

(3)　再びテンキーを使用して、ユニットを移動させたいヘックスに、ヘックスカーソルを合わせます。

(4)　スペースキーを押します。すると、ユニットは指定したヘックスへ自動的

に移動します。

(5)　ユニットが移動したヘックスでよいならば、リターンキーを押します。こ

の場合、このユニットの移動メニューは終了し、基本ゲーム画面に戻ります。

続けて戦闘を行いたい場合はひきつづき［f･2］キー（戦闘）を選択して下

さい。移動メニューを終了させてしまうと、そのユニットは行動を終了して

しまい、戦闘できなくなってしまいます（P.36〔9.E　戦闘〕参照）。

(6)　(4)においてユニットが移動したヘックスを変更したいと望む場合、(5)を行

わずに、［ESC］キーを押してください。当該ユニットはただちに元いたヘ

ックスに戻ります。

ユニットが戻ったなら、(1)からの手順を再び行って、ユニットの移動を実行

してください。

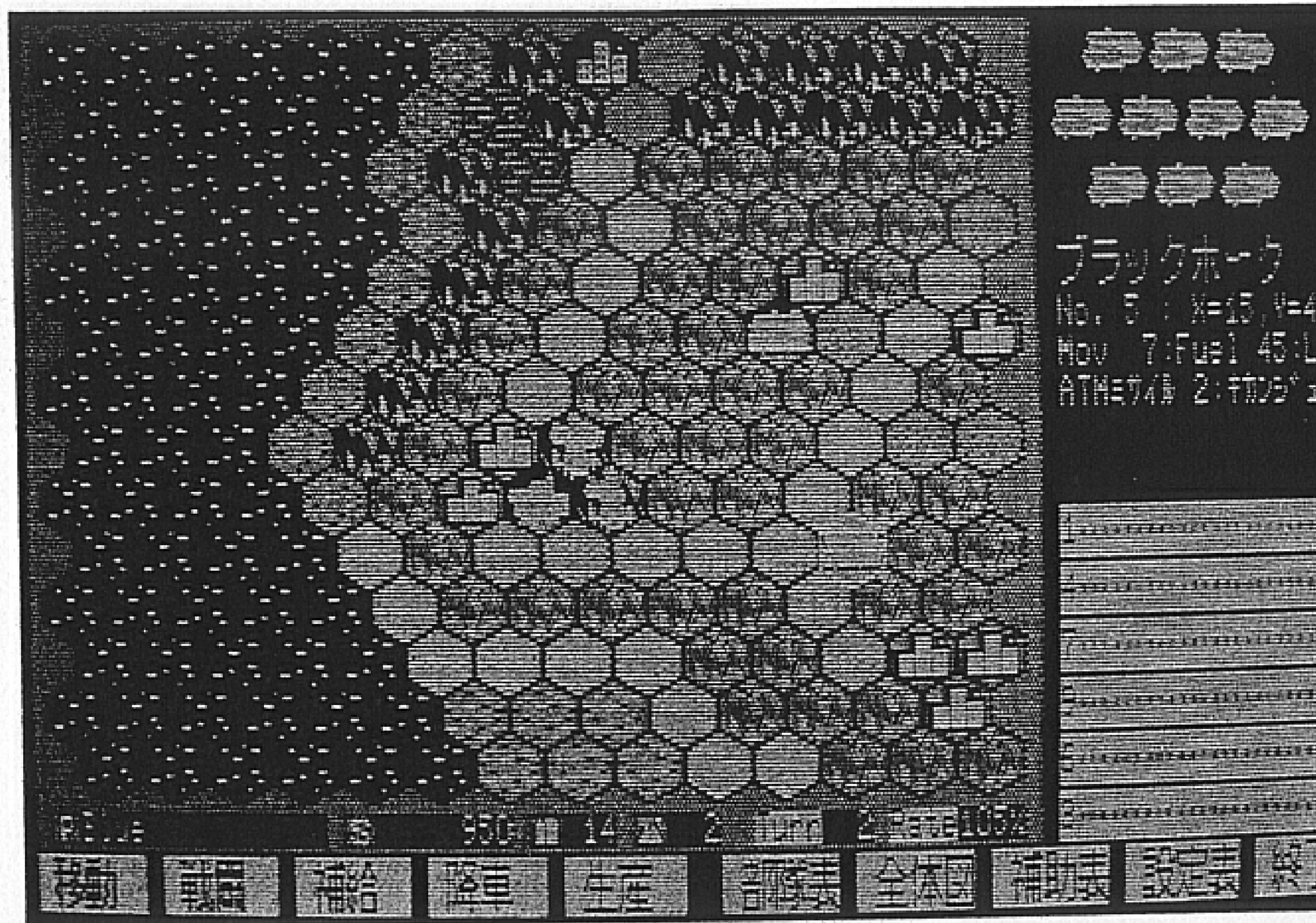


図9－3

《ルール》

○移動は各ユニットが持つ移動力が0になるまで続けることができますが、すべてを消費する必要はありません。移動の途中でいつでも移動を終了してかまわないのです。ただし余った移動力を次のターンに回すことはできません。移動で消費した移動力は燃料として引かれます。

○移動中、あるいは移動の終了時点において、他のユニットと同じヘックスを共有することはできません。つまりユニットが重なり合うことはできないのです。ただし、兵員ユニットが輸送ユニットの乗車する場合のみ例外です。

○移動中に敵ユニットに隣接した場合、それ以上移動は続けられません。このような場合、移動をそこで終了させるか、その敵ユニットと戦闘に入るかのどちらかを選びます。

○ユニットは、移動力を消費しながら移動します。移動力の消費する量は、移動する地形の種類によって変わります。これを移動消費量といいます。この数値と陸上ユニットが持っている移動力により実際の移動距離が決まります。道路だと消費量は1なので、移動力8の装甲車は8ヘックス移動することができます。ところが荒地は消費量が3なので、2ヘックスしか移動できません。まだ移動力が2余っていますが、荒地の中だと3必要なので、動けなくなるのです。移動の地形による影響は、ユニットの種類によって異なっています。詳しくは“移動消費量表”を参照してください。

○航空ユニットの最低燃料消費量

航空ユニットは、どの地形のヘックスも常に移動消費量1で移動します。ただし移動距離にかかわらず、最低、移動力の半分（少数点以下切り上げ）の燃料をターン毎に消費します。つまり全く移動しなくても、これだけの燃料が必ず各ターンで消費されるわけです。これを最低燃料消費量といいます。ただし自国の空港にいる場合は、燃料は減りません。

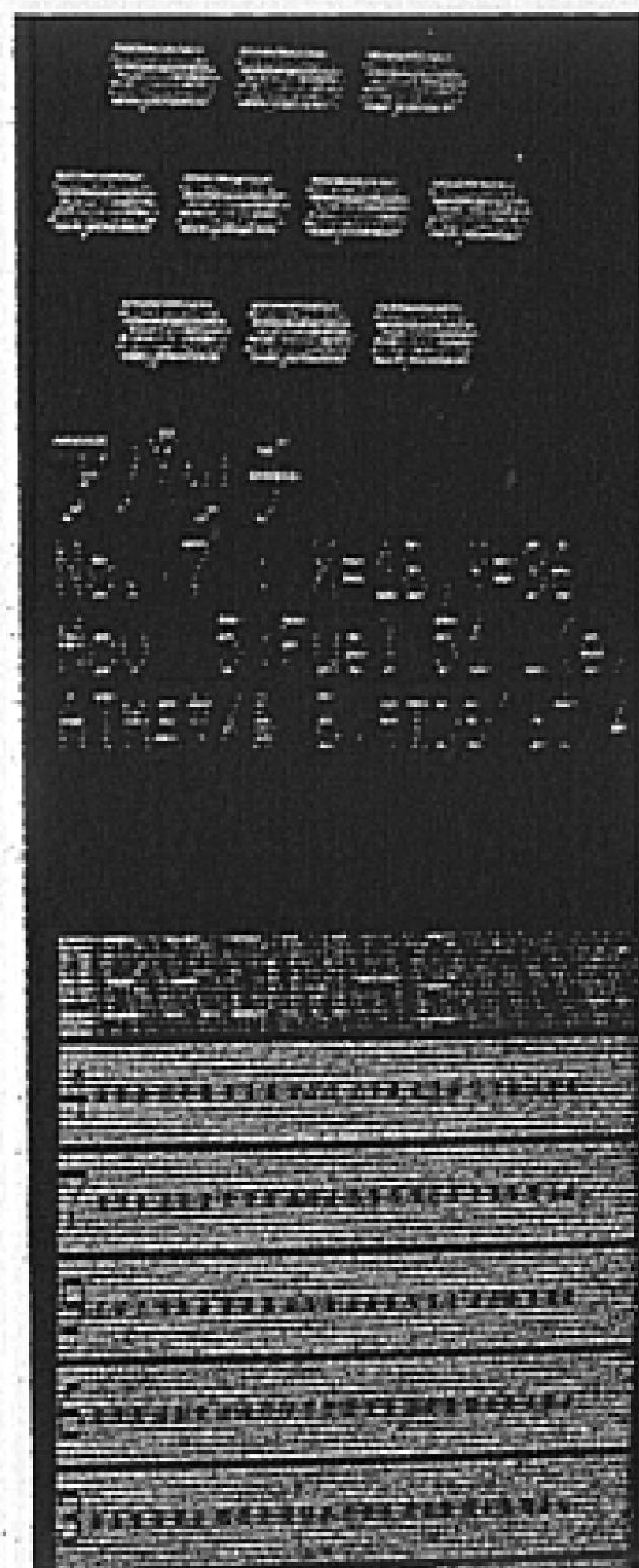
9．E　戦闘

このサブメニューは、自国ユニットに、隣接するヘックスにいる敵ユニットを攻撃させるものです。メニューの実行は以下のとおりです。

《操作法》

(1)　戦闘させようとするユニットの上に、テンキーを使用してヘックスカーソルを合わせます。移動から戦闘に移る場合には、この作業は不要です。

(2)［f・2］キーを押します。すると、そのユニットの隣接ヘックスに数字が表示され、各ヘックスに存在するユニットが画面右側に示されます(図9－4)。



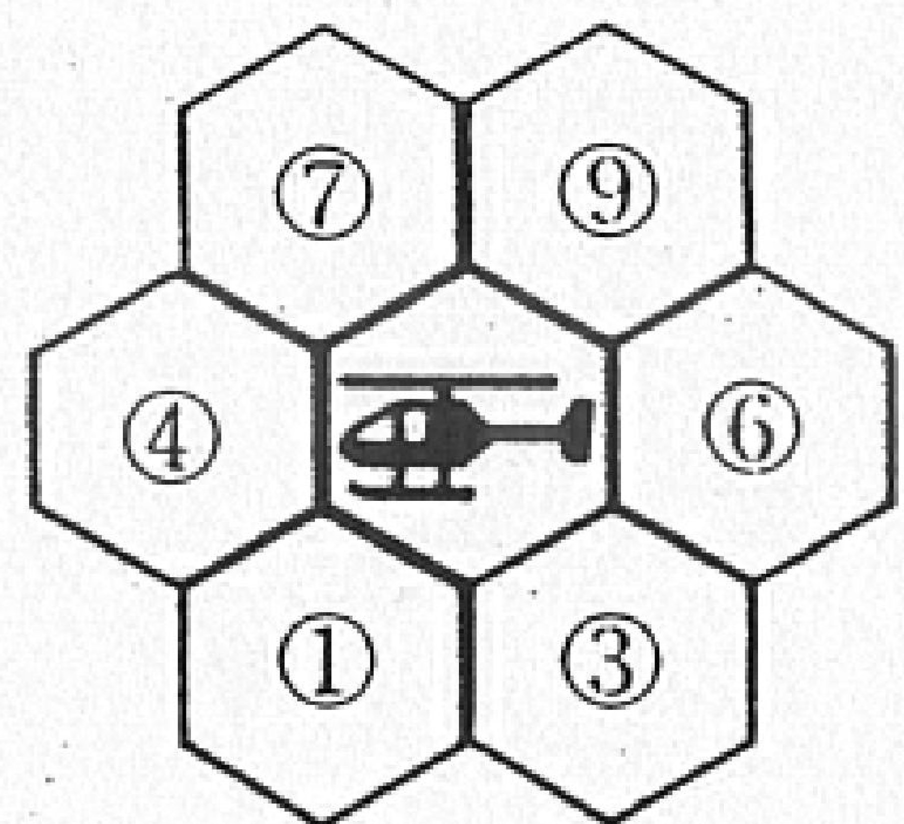


図9－4

(3)　攻撃をしかける敵ユニットを決定します。隣接ヘックスにつけられている数字と、画面右側に表示されたものは対応しています。どれを攻撃するか決めたらテンキーの同じ数字を押してください。

(4)　どの敵ユニットを攻撃するか決定したなら、次に使用する武器をカーソルキーで選択します。ただし、相手にダメージを与えられない武器を選択することはできません。

(5)　リターンキーを押します。画面はリアルファイトスクリーンに変わり、戦闘は自動的に解決され、結果が表示されて戦闘メニューが終了します。

《ルール》

(Ⅰ) 戦闘の発生

戦闘は移動によって敵のユニットの隣接ヘックスに侵入するか、または自分のフェイズが回ってきた時点で敵のユニットの隣接ヘックスにすでに入っている場合に発生します。これらの状態を“接敵”と言います。戦闘をするかしないかの選択はプレイヤーの自由です。敵のユニットの隣接ヘックスに侵入しても、必ずしも戦闘を行う必要はありません。ただし、敵のフェイズにおいて敵のユニットが戦闘を仕掛けてきた場合には、無条件で戦闘になります。
戦闘は発生と同時にユニット単位で1対1で処理されます。1つの敵ユニットを取り囲んでいても戦闘状態に入ったユニットだけが1対1で処理されるので複数のユニットによる包囲の優位性はありません。

(Ⅱ) 武器の自動選択

ほとんどのユニットは武装を2種類持っています。たとえば、F-16はミサイルと機関砲を持っています。どちらの武器を使うかはコンピュータ側は自動的に判断して決めます。人間プレイヤーは戦闘にはいる前にどちらの武器を使用するか選択します。武装には限度があり、それぞれ何回の戦闘に使えるかが決まっています。弾薬等が切れていると残った方で戦闘を行います。何も残っていない場合は、攻撃側であれば攻撃できません。防御側であれば一方的に攻撃されます。

○武器の種類

「スーパー大戦略」で使用する武器は大きく分けて以下のように9種類あります。

・AAM(空対空)ミサイル
・SAM(地対空)ミサイル
・機関砲
・爆　弾
・機　銃
・ATM(対地)ミサイル
・ロケット弾
・戦車砲
・マシンガン

各ユニットは、これらの武器を最大2種類搭載していますが、ユニットによって同じ種類の武器でも能力に違いがあります。詳細は“比較攻撃率表”を参照してください。

（Ⅲ） 戦闘における効果・修正

それぞれのユニットは戦闘をする相手、および使用する武器の組み合せに

て基本的な攻撃の成功率が決っています。これを攻撃値と呼びます。自軍

ニットによる攻撃値は「補助表」の比較攻撃率表で知ることができますが

の組み合せの場合も有利・不利程度ならクイックリファレンスの戦闘能力

判断することができます。この攻撃値を修正する項目は以下のとおりです

①地形

地形は戦闘にも効果を及ぼします。地形防御率表にはそれぞれの地形にお

防御率がしるされています。この数字が大きいほど攻撃を受けたときの損

出にくくなります。

②熟練度

いくつもの戦闘をくぐり抜けたユニットは経験をつんだものとされ、攻撃

御の両方に有利な修正を受けることができます。（P.39ー“熟練度”参照

これらの要素を考慮して最終的な攻撃の成功率（総合値）が決められます

器の選択の際に出ている成功率はこの最終的な総合値です。

（Ⅳ） 戦闘処理

戦闘をしかけたユニットを攻撃側、戦闘をかけられたユニットを防御側と

ます。

戦闘は攻撃側が先攻で行われます。

攻撃は基本的には１対１で行われ、攻撃または反撃でやられた機体はユニ

の中から減らされます。

［攻撃手順］

⑴ 攻撃は、まず攻撃側の機数分だけ１機ずつ順番に行われます。

⑵ 攻撃側のユニットの中の１機が、防御側の１機に攻撃をかけます。

⑶ 攻撃側が攻撃に成功すれば、攻撃側の次の１機が防御側の次の１機を
　します。

⑷ もし攻撃に失敗すると、防御側から反撃を受けます。

⑸ 攻撃側の機数分だけ⑶または⑷が繰り返されます。

(6) 攻撃側の攻撃が終った時点で、防御側に攻撃を受けていないユニットが残っているとその機数分の反撃を受けます。

(7) つまり１回の戦闘における攻撃回数は、攻撃側または防御側どちらか機数の多い方の機数と同じになるわけです。

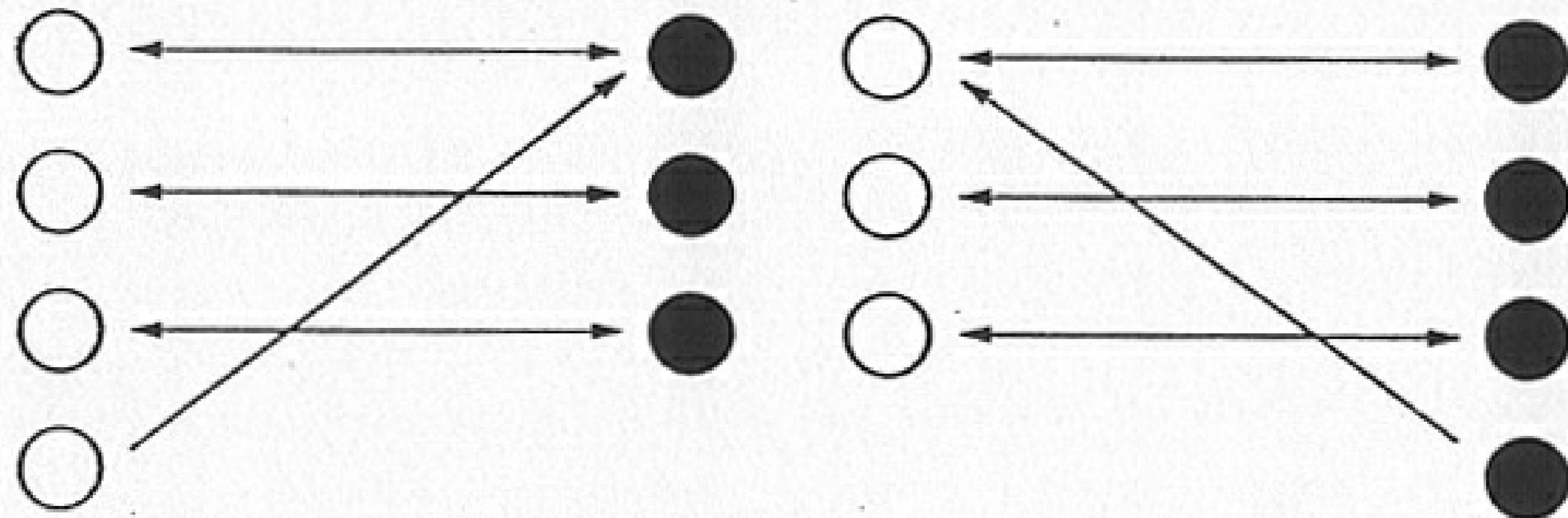


図９－５

以上が基本的な戦闘処理ですが、攻撃はそのとき使用する武器によって、攻撃パターンが単機攻撃と複数攻撃の２つに分けられます。上に説明したのは単機攻撃の場合です。対空ミサイル、戦車砲、対地ミサイルは単機攻撃の武器です。武器として爆弾、ロケット弾または機関砲、機銃、マシンガンを使用した場合は、複数攻撃の攻撃パターンになります。つまり攻撃側でも防御側でも、１機で２機に対して攻撃または反撃ができるわけで、最大２機が減ります。
攻撃側の複数攻撃によって防御側が１機もしくは２機やられた場合は反撃はありませんが、１機もやられなかった場合は、やはり反撃を受けます。
ただし、機関砲は地上ユニットに対してのみ、複数攻撃をします。航空ユニットに対しては単機攻撃になります。

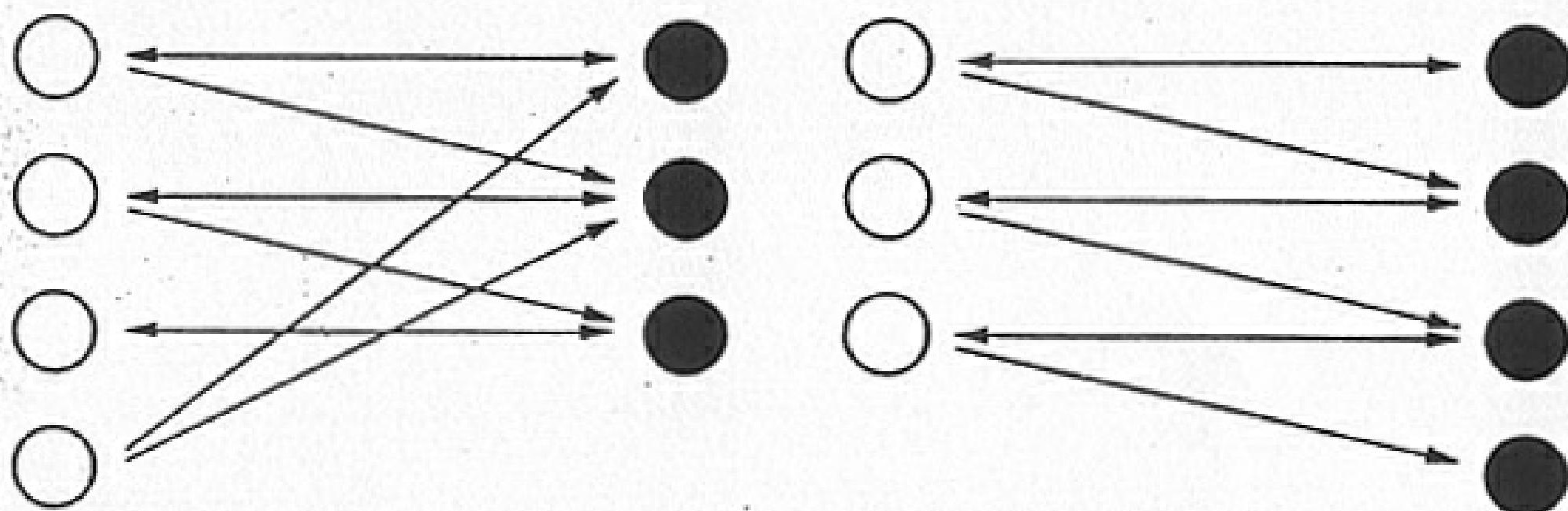


図９－６

○ユニットの熟練度

熟練度は戦闘で敵を破壊すると少しずつ増加します。熟練度によりユニットのレベルがＥからＡまで上がり、最後にはエースになります。熟練度の高いユニ

ットは、敵を攻撃したときに弾が当たりやすく、また敵からの攻撃を受けた
きに敵の弾が当たりにくくなります。
自分と比べて相手のレベルが高いほど、やっつけたときの熟練度の増加率も
くなります。さらに敵ユニットを全滅させた場合は、敵ユニットが持ってい
熟練度に比例した値が、熟練度に加算されます。

9.F　補給

このサブメニューは、消費した武器の弾薬、燃料を補給するものです。また
ユニットの損害機を補充することもできます。メニューの実行は、以下のよ
にして行ってください。

《操作法》

(1)　補給を行いたいユニットに、ヘックスカーソルを合わせます。
(2)　[f・3] キーを選択すると、自動的に補給が実行されます。
(3)　当該ユニットは、そのまま他の作戦行動を実行できます。

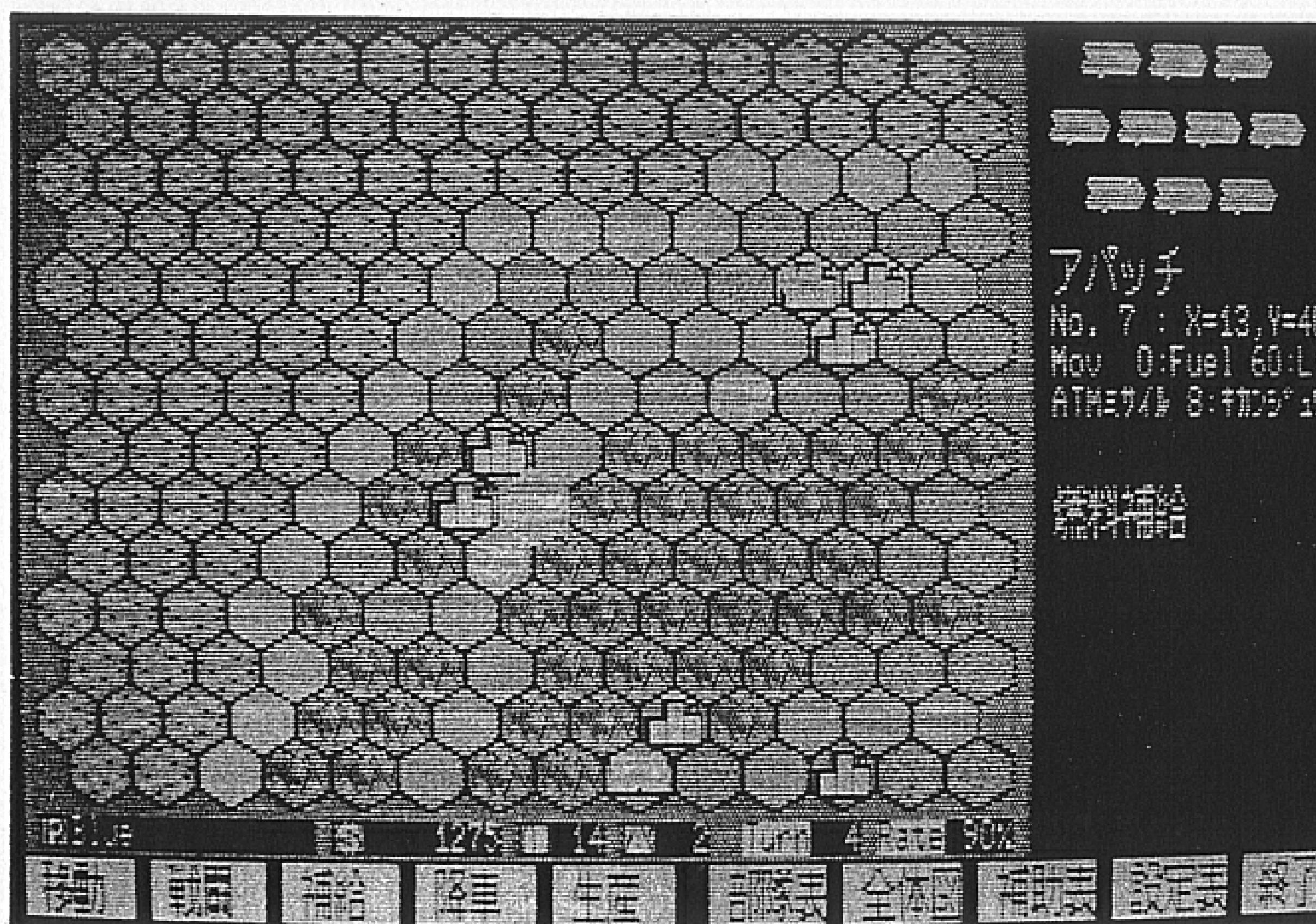


図9－7

《ルール》

○地上ユニットが補給を行えるのは、自国の首都、都市ヘックス、補給車に隣接するヘックスのいずれかです。

○航空ユニットが補給を行えるのは、自国の空港のみです。ただし、VTOL(ハリアー、フォージャー)、ヘリコプターの航空ユニットは、補給車の隣接ヘックスでも補給できます。

○他の行動を実行していないユニットのみが補給を受けられます（ただし、補給車が作戦行動を行ったかどうかは関係ありません)。各ユニットは補給を受けた後、他の行動を実行できます。

○補給車による補給で受けとれるのは、燃料、弾薬のみでユニットの補充を受けることはできません。補給車から補給を受けられる地形に制限はありません。補給車同士で補給を受けることは可能です。

※[TAB]キーを押すことにより、そのフェイズに補給をうけられるユニットすべてが、同時に補給を受けられます。

9．G　乗車・輸送・降車

兵員ユニットはトラックや輸送ヘリで輸送することができます。輸送の利点は高速で移動できるということです。欠点は、輸送中に攻撃された場合、輸送ユニットもろともやられるという点です。輸送は次の手順で行います。

《操作法》

(1)　兵員ユニットを移動させ、輸送ユニットに重ねます。

(2)　ここで[RETURN]キーを押せば乗車します。中止したい場合には[ESC]キーを押します。

(3)　乗車するとそのフェイズでの行動は兵員ユニット、輸送ユニットともに終了です。

※「スーパー大戦略」ではユニットを重ねることはできないはずですが、この"乗車"だけが唯一の例外です。ただし重ねられるのはあくまでも兵員ユニットが移動したときだけであって、輸送ユニットを移動させて重ねることはできません。

※1つの輸送ユニットには1つの兵員ユニットしか乗車できません。

※輸送ユニットの機数よりも兵員ユニットの機数の方が多い場合は、輸送ユニットの2倍までの兵員ユニットは乗車できますが、それを越えると「定員オーバー」になり乗車できません。

○輸送

輸送ユニットを目的地まで移動させます。移動のとき兵員が乗車している場合は“輸送中”と表示されます。

(1) これは通常の移動と何ら変わりません。輸送ユニットを移動させるだけで、乗車している兵員も同時に移動したことになります。

(2) もし移動の途中で敵からの攻撃を受けて被害があったとき、乗車している兵員ユニットも同様に被害を受けますが、その程度は輸送ユニットと兵員ユニットとの機数の比率によって決まります。

(3) 輸送の途中で補給した場合は、輸送ユニットだけが補給され兵員は補給されません。

○降車

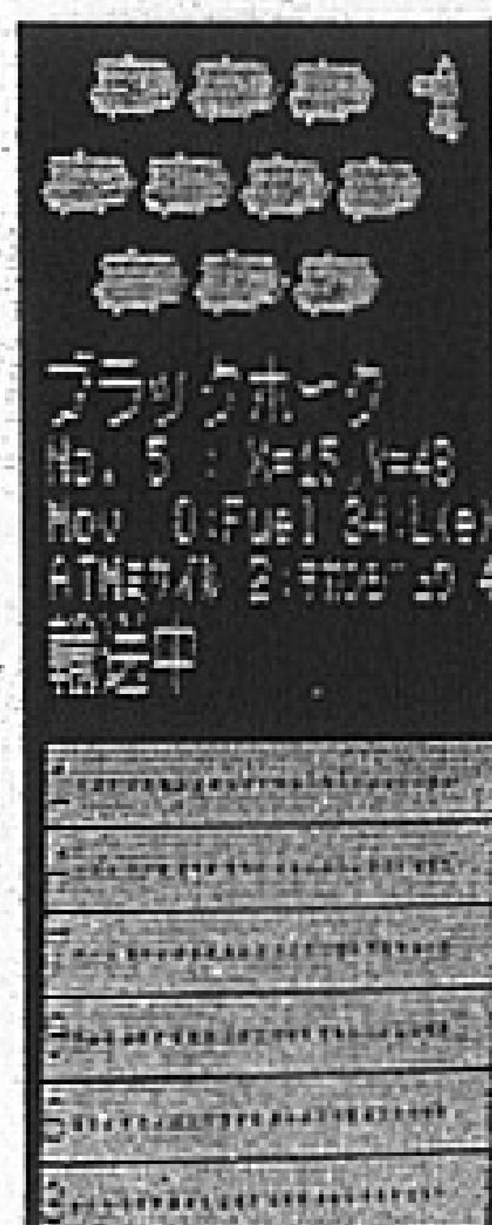
目的地に到着したら、兵員ユニットを“降車”させます。

(1) “降車”は“移動”の行動中に行います。移動のとき[RETURN]キーを押す前に、[f・4]キーを押します。

(2) 輸送ユニットの周りの6つのヘックスに数字が表示されます。

(3) 降ろす方向をテンキーで指示します。ただし、降ろす場所が海であったり、他のユニットがすでにそこにいる場合は、降車できません。





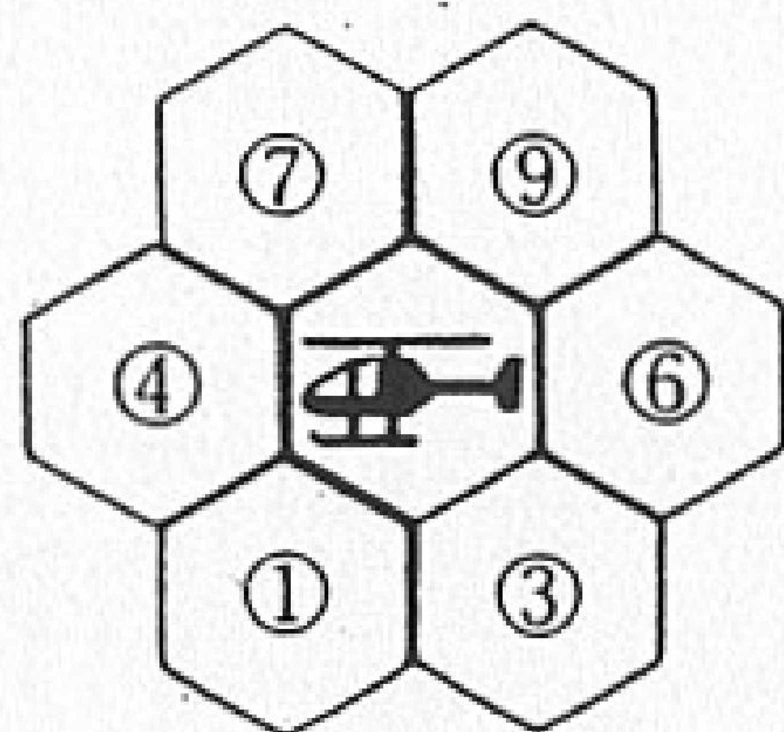


図9－8

(4) その位置でよければ［RETURN］キーを押して確定します。もし、やりなおしたいときには［ESC］キーを押せば、(2)に戻ります。
(5) 降車すると、兵員ユニット、輸送ユニットともにそのフェイズの行動は終了します。

9．H 占領

自国以外の都市と空港と首都は、占領することで自国のものにすることができます(首都は占領すると都市になります)。自国のものとなった都市と空港では補給を行うことができるようになり、都市からはターンの終わりに一定の軍事費を得ることができます。
○都市や空港、首都を占領できるのは兵員ユニットのみです。それ以外のユニットでは占領を行うことはできません。
○兵員ユニットが、目的の都市や空港、首都のヘックスで移動を終了すると、その場所を占領したことになります。ただし、輸送ユニットから降車した直後のユニットは、たとえそこが都市、空港、首都のヘックスであっても、そのターンには占領したことにはなりません。次のターンで移動を行って占領します（移動量は0）。
○相手国の首都を占領すると、その国を征服したことになります。この場合、その国の都市と空港はすべて自国のものとなり、その国のユニットは全滅します。

9．I 終了

自国のフェイズを終了し、次の国へフェイズを移します。フェイズを終了する時期はプレイヤーが自由に決定できます。終了する前に自国のすべてのユニットが行動している必要はありません。まだ行動していないユニットがいくつかあっても、終了してかまいません。

《操作法》
(1) ［f・10］キー（［SHIFT］キー＋［f・5］キー）を押します。
(2) 確認のメッセージが表示されるので、ほんとうに終了したいなら［RETURN］キーを、終了したくないなら［ESC］キーを押します。

10. 補助機能

10. A　部隊表

自軍の全部隊の一覧表です。単に全部隊の状態を見るだけでなく、目的の部隊を表の上でさがして、それにヘックスカーソルを移動させることもできます。

《操作法》

(1)　[f・6] キー（[SHIFT] キー＋ [f・1] キー）を押します。

(2)　ハイライトバーを目的の部隊に移動させて[RETURN]キーを押します。

(3)　するとゲーム画面に戻り、ヘックスカーソルがその部隊の上に移動します。

※単に部隊表から抜けたいときには [ESC] キーを押します。

Blue　自　部隊表

No.	ユニット名称	移動タイプ		数	座標	燃料	武器1	武器2	状態		
1	歩兵	兵員	e	10	20,37	59	マシンガン 8	Not 0	衰	3	待
2	M2ブラッドレー	キャタピラ1	e	10	16,36	36	ATMミサイル 2	ギジュウ 5	歩	6	完
3	M2ブラッドレー	キャタピラ1	e	10	20,37	30	ATMミサイル 2	ギジュウ 5	歩	1	完
4	M901	キャタピラ3	e	5	28,37	18	ATMミサイル 7	ギジュウ 4	ー		待
5	自歩兵	兵員	e	10	18,36	59	ATMミサイル 4	SAMミサイル 4	回		待
6	歩兵	兵員	e	10	16,36	58	マシンガン 8	Not 0	衰	2	待
7	歩兵	兵員	e	10	19,44	64	マシンガン 8	Not 0	衰	6	待
8	トラック	タイヤ2	e	10	19,44	68	ギジュウ 5	Not 0	歩	7	完
9	M2ブラッドレー	キャタピラ1	e	10	17,43	36	ATMミサイル 2	ギジュウ 5	自	10	完
10	自歩兵	兵員	e	10	17,43	59	ATMミサイル 4	SAMミサイル 4	衰	3	待
11	自歩兵	兵員	e	10	18,46	54	ATMミサイル 4	SAMミサイル 4	衰	20	待
12	歩兵	兵員	e	10	16,42	61	マシンガン 8	Not 0	回		完

移動　戦闘　補給　降車　生産　部隊表　全体図　補助表　設定　終了

図10- 1

☆「NO」は部隊の通し番号です。

☆「兵器タイプ」はそのユニットの特性による分類です。

☆「熟練度（熟）」はそのユニットの熟練度です。

☆「部隊数（数）」はそのユニットの機数です。

☆「座標」はマップ上の座標です。左がX座標、右がY座標を示しています。

☆「燃料」は現在の燃料残量です。

☆「武器1」、「武器2」はそれぞれのユニットが搭載している武器と、その残弾数です。

☆「輸送」はそのユニットが現在搭載している（もしくはされている）部隊の番号です。

☆「行動」はそのユニットが現在のフェイズですでに行動しているかどうかを表します。「済」は行動済、「未」はまだ行動していないユニット、「補」は補給だけ受けたユニットを表します。

10．B　全体図

ビュースクリーンの位置に次の3種類のマップを順番に表示します。また、ビュースクリーンの右側には、ターン数、ヘックスカーソルの座標、各国のデータ（プレイヤーの区別、兵員ユニット数、軍事費、都市数、空港数）がそれぞれ表示されます。

○フルマップ

64×64ヘックスのマップ全体を縮小して表示します。

点滅している点はヘックスカーソルです。この状態でも、テンキーを使ってヘックスカーソルを移動させることができます。さらに、カーソルキーを使えばヘックスカーソルを大幅に移動させることができます。

○ユニットマップ

地形を表示せずに、ユニットの位置だけを、国によって色分けした点で表示します。全体の中でのユニットの分布状態を調べるのに便利です。

○フルマップ＋ユニットマップ

上記の2つのマップの組合せで、地形を表示したうえで、ユニットの分布状態を表示します。

《操作法》

(1) [f・7] キー ([SHIFT] キー+ [f・2] キー) を押します。

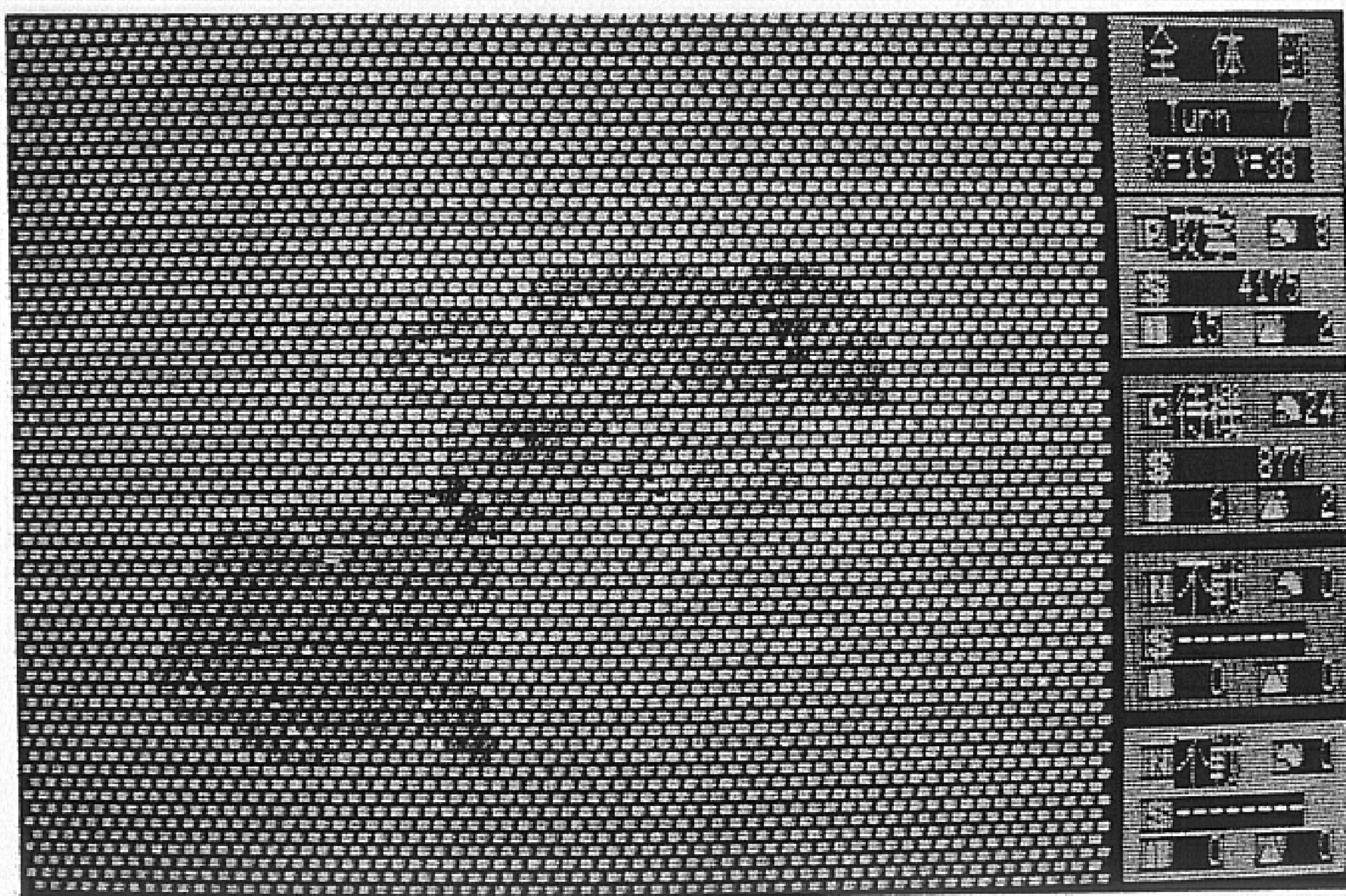


図10-2

(2) フルマップが表示されます。

(3) [RETURN]キーを一回押すごとに、フルマップ→ユニットマップ→フルマップ+ユニットマップ→フルマップ……と変わっていきます。

(4) ゲーム画面に戻るには、[ESC] キーを押します。

10. C 補助表

兵器のデータや地形効果などの表を表示する機能です。

《操作法》

(1) [f・8] キー ([SHIFT] キー+ [f・3] キー) を押します。

(2) [ROLL UP] [ROLL DOWN] キーで「基本性能表」「比較攻撃率表」「地形防御率表・移動消費率表」が次々に表示されます。

(3) 各表が表示されたら、カーソルキーで参照したいところまで表示をスクロールさせます。

(4) [ESC] キーを押すと、(2)の補助表メニューに戻ります。

(5) さらに [ESC] キーを押すと、ゲーム画面に戻ります。

○基本性能表

Blue　ユニット基本性能表

ユニット名称	タイプ	移動	価格	燃料	武器1		武器2		搭載
ファントム2	航空機	14	2430	60	AAMミサイル	8	ｷｶﾝﾎｳ	3	不可
イーグル	航空機	14	4725	70	AAMミサイル	8	ｷｶﾝﾎｳ	4	不可
F.ファルコン	航空機	14	3375	60	AAMミサイル	6	ｷｶﾝﾎｳ	2	不可
コルセア	航空機	11	2025	70	ﾊﾞｸﾀﾞﾝ	5	ｷｶﾝﾎｳ	5	不可
A－10	航空機	10	2430	40	ﾊﾞｸﾀﾞﾝ	4	ｷｶﾝﾎｳ	9	不可
F－111	航空機	13	2700	75	ﾊﾞｸﾀﾞﾝ	9	AAMミサイル	2	不可
アパッチ	航空機	7	945	60	ATMミサイル	8	ｷｼﾞｭｳ	4	不可
ブラックホーク	航空機	7	405	45	ATMミサイル	2	ｷｼﾞｭｳ	4	可能
M1エイブラムス	キャタ2	7	810	44	ｾﾝｼｬﾎｳ	7	ｷｼﾞｭｳ	4	不可
M60パットン	キャタ2	7	540	50	ｾﾝｼｬﾎｳ	9	ｷｼﾞｭｳ	4	不可

移動　戦闘　補給　降車　生産　部隊表　全体図　補助表　設定　終了

図10- 3

☆「タイプ」はそのユニットの特性による分類です。

☆「移動」はそのユニットが1ターンの移動に消費できる値です。移動力の消費量は地形と部隊の種類によって決まります。

☆「価格」はそのユニットの基本価格（相場100%のときの価格）です。

☆「燃料」はそのユニットが持てる最大の燃料量とその単価です。

☆「武器1」、「武器2」はそのユニットに搭載されている武器の名称と、最大装弾数です。

☆「搭載」はそのユニットが兵員を輸送できるかどうかを表しています。

○比較攻撃率表

図10-4

自軍のユニットが敵ユニットを攻撃した場合に、どのくらいの損害を期待できるかを表した表です。横方向に自軍のユニット、縦方向に敵のユニットが並んでおり、二つの武器による基本攻撃成功率がそれぞれ記されています。また、攻撃が複数チェックになる場合には白地に黒の文字になっています。(だいたい1.5倍くらいにすると、期待値に近い値になります。)

画面はカーソルキーで切り替わり、別の国との組み合せを見たい場合には[ROLL UP]、[ROLL DOWN] キーで切り替わります。

この表では地形の防御効果までは計算されていないので、注意してください。

○地形防御率表・移動消費率表

種別	道路	平地	森	川	海	砂漠	荒地	山	橋	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
地形防御	0%	5%	50%	0%	0%	10%	15%	60%	0%	0%	50%	20%	10%	50%
[illegible]	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
キャタ1	1	1	2	3	----	2	2	----	1	2	2	1	1	1
キャタ2	1	1	2	5	----	2	2	----	1	2	2	1	1	1
キャタ3	1	1	2	----	----	2	2	----	1	2	2	1	1	1
タイヤ1	1	2	2	3	----	2	3	----	1	3	2	1	1	1
タイヤ2	1	2	2	----	----	2	3	----	1	3	2	1	1	1
タイヤ3	1	1	2	5	----	2	3	4	1	3	2	1	1	1
[illegible]	1	1	1	2	----	1	2	2	1	2	2	1	1	1

図10- 5

☆左端の列に書かれているのは、ユニットの移動手段による分類です。

☆「地形防御」は戦闘におけるその地形での攻撃率修正値です。これが高いほど、攻撃を受けた際に損害が出にくくなります。

☆地形の列に書かれている数字は、その行のタイプのユニットがこの地形に侵入する際に消費される移動消費量です。

10．D　設定

「スーパー大戦略」はいくつかのモードを切り替えることができます。ゲーム中に［f・9］キー（［SHIFT］キー＋［f・4］キー）を押すと下図のようなオプションメニューが表示されます。
※コンピュータのフェイズのときはキーがすぐには受け付けられない場合がありますが、そのときはキーを押したまましばらく待ってください。

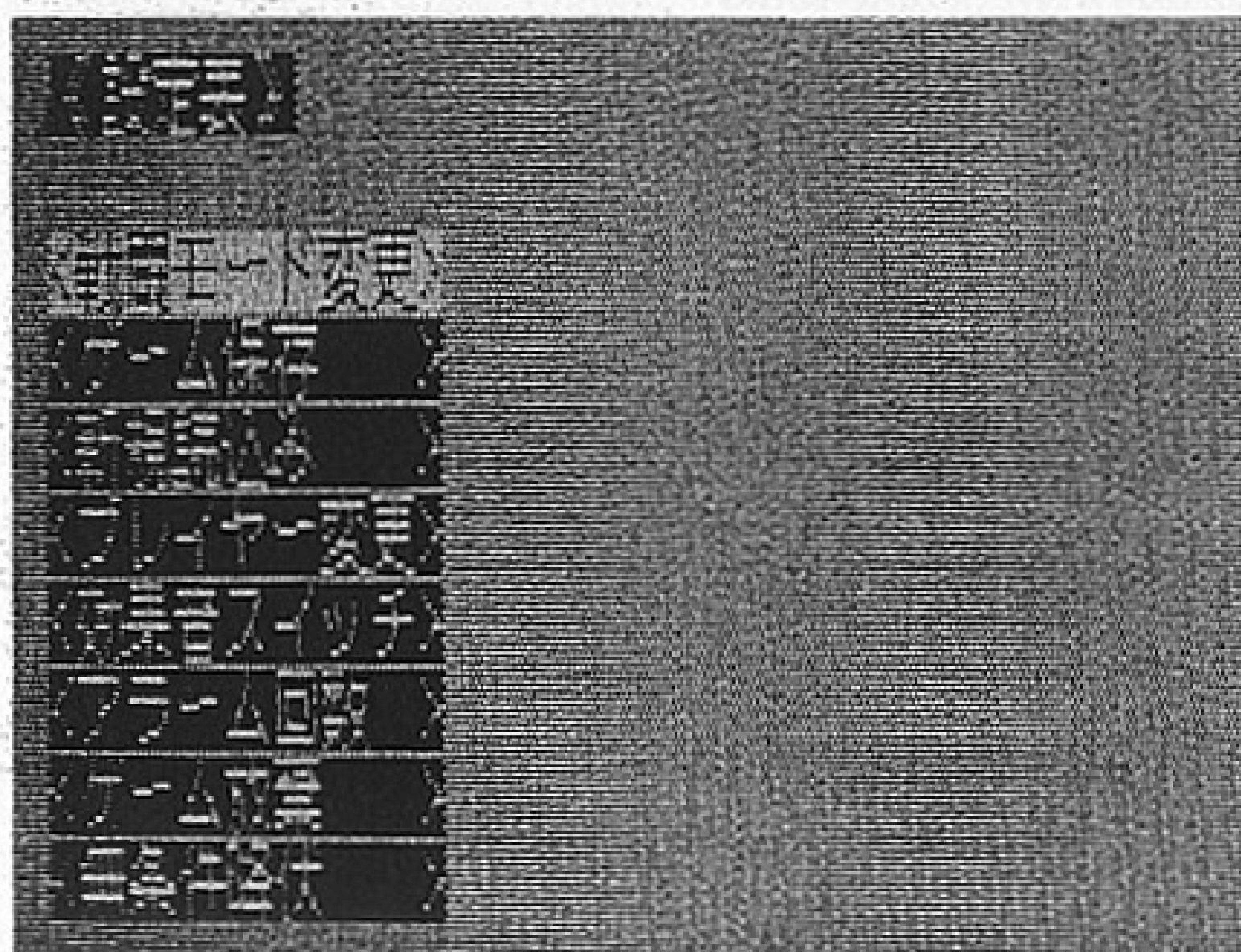


図10-6

カーソルをテンキーかカーソルキーで上下に動かし､目的の位置で［RETURN］キーを押すと、その機能が選択され入力待ち状態になります。各機能の操作法については、以下の説明を参照してください。
※各機能を終了すると、またこのオプションメニューに戻ってきますが、そこで［ESC］キーを押すとゲーム画面に戻ることができます。

○戦闘モード変更

戦闘シーンの画面表示のしかたを変えます。

①リアルファイト：全ての戦闘時に戦闘画面を表示します。

②中速表示モード：戦闘時に戦闘結果だけを表示します。

③高速表示モード：戦闘時に戦闘画面を表示しません。その分だけ戦闘処理が速くなります。

④自動モード選択：人間が攻撃するときだけ戦闘画面を表示します。

《操作法》

(1) 画面に現在のモードが表示されます。

(2) [SPACE] キーを押すたびに、

(3) リアルファイト→中速表示モード→高速表示モード→自動モード選択→リアルファイト…と表示が変わります。

(4) 目的のモードが表示されたら[ESC]キーを押します。そのモードが設定され、オプションメニューに戻ります。

○ゲーム保存

ゲームを中断して、現在のゲームデータをディスクに書き込みます。
書き込んだデータはスタート時、あるいは次の項で説明する"新規読み込み"で読み込んでゲームを再開することができます。
※1枚のデータディスクに保存できるゲームデータは、マップデータと合わせて39個までです。

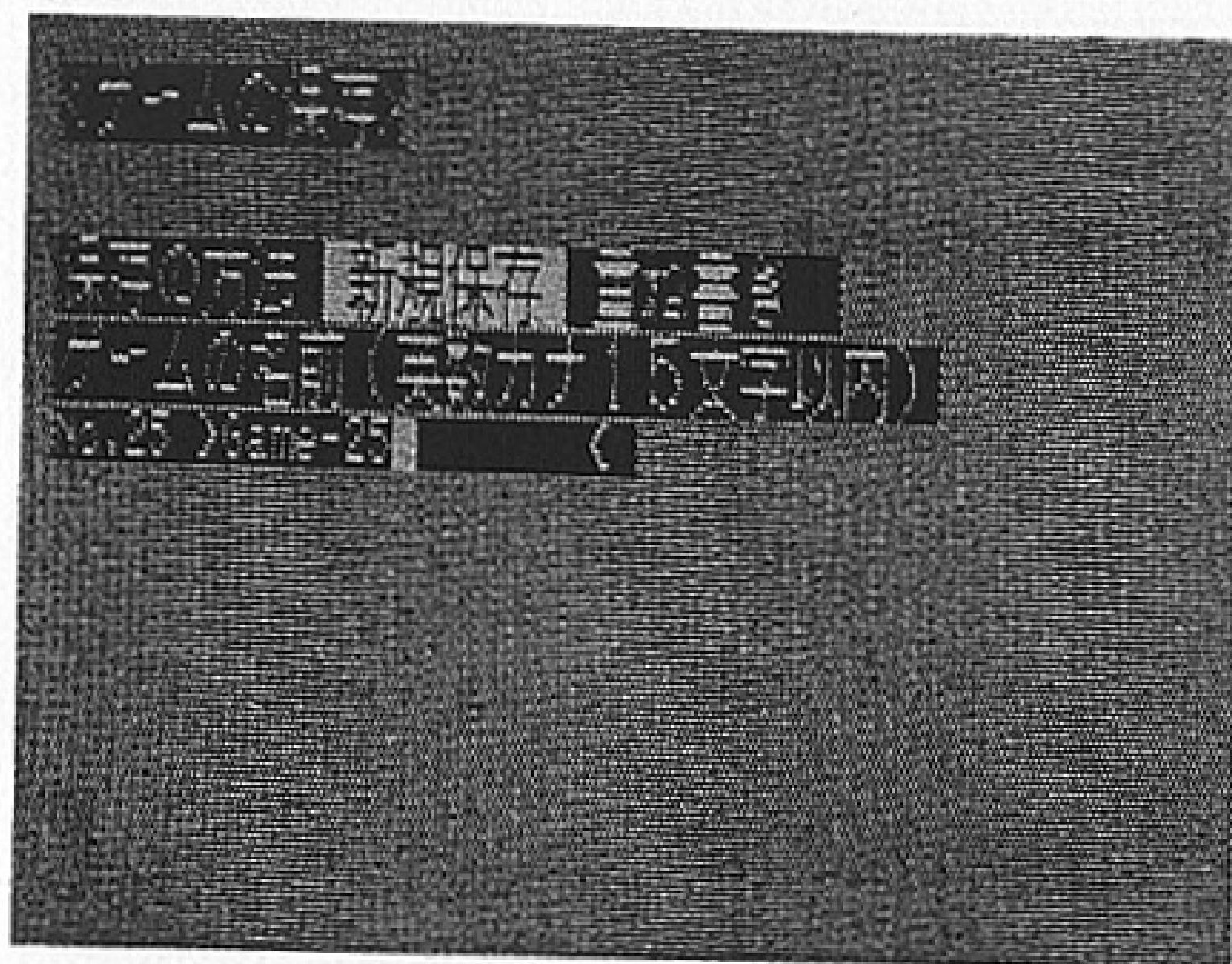


図10-7

《操作法》

(1) 画面上に「保存の方法　新規保存／重ね書き」と表示されますので、ゲームデータを新たに書き込みたい場合は「新規保存」に、前に書き込んだゲームデータを消して新しいゲームデータを書き込みたい場合は「重ね書き」にカーソルを合わせ、[RETURN]キーを押します。メニューに戻りたいときは［ESC］キーを押します。

(2) 「新規保存」の場合、画面に番号とゲームデータ名が表示されますから、キーボードから新しい名前を入力して［RETURN］キーを押してください。名前は、英数カナで15文字以内です。

(3) 「重ね書き」の場合、画面にゲームデータ名が一つ表示され、[SPACE]キーを押すたびに次々とゲームデータ名が表示されます。書き換えたいゲームデータ名を選んで［RETURN］キーを押してください。

(4) 上記(2)、(3)のどちらでも確認のメッセージが表示されますので、よければ［RETURN］キー、取り消したいときは［ESC］キーを押してください。

○新規読み込み

ゲームデータを、ディスクから読み込みます。

ゲームの途中で他のゲームへ移ることができます。

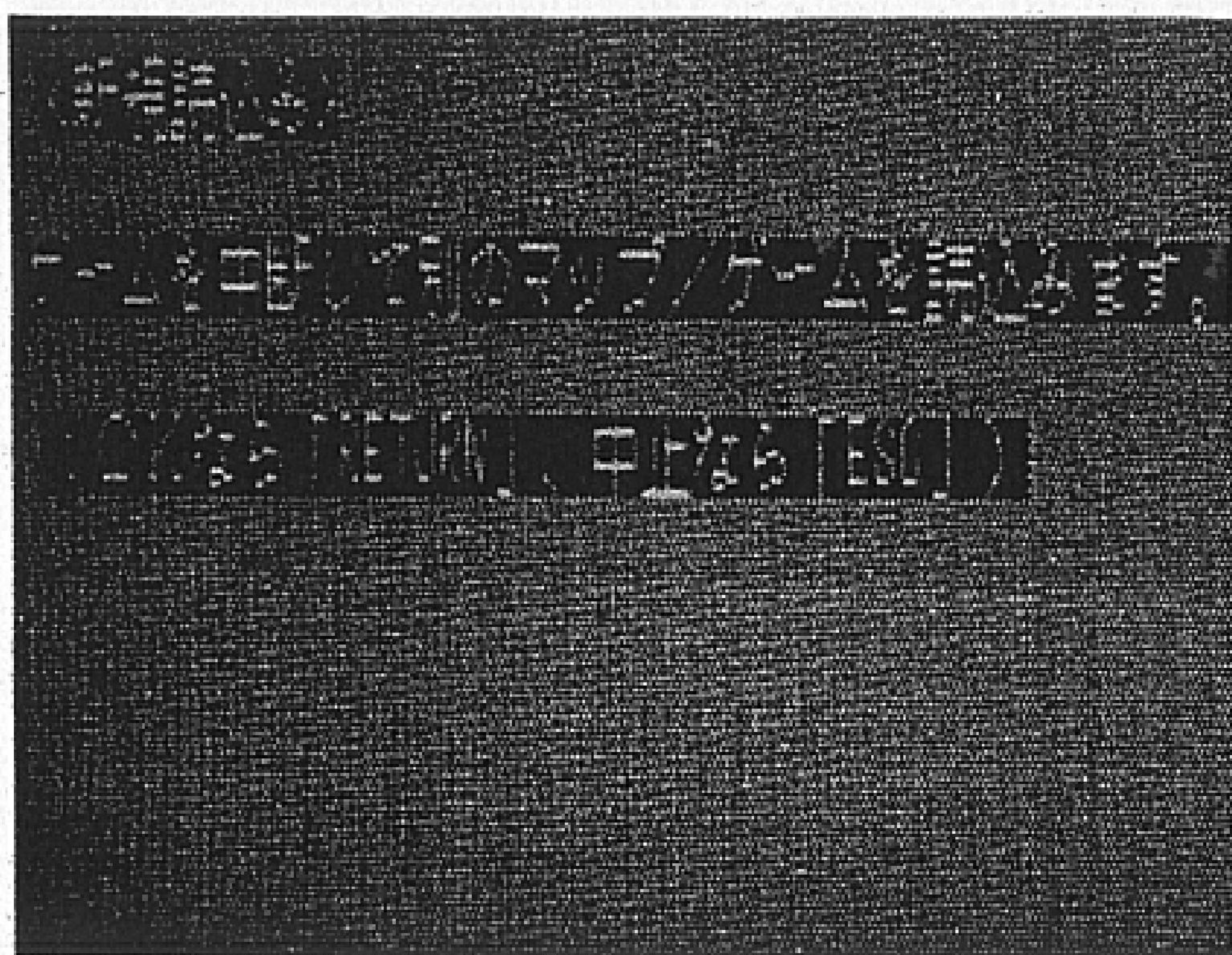


図10-8

《操作法》

⑴ 画面上に、「ゲームを中断して別のマップ／ゲームを読み込みます」と表示されますので、[RETURN]キーを押します。このとき、それまで遊んでいたゲームデータは消えてしまいますので、必要ならばあらかじめ保存しておいてください。

⑵ すると、スタート画面に戻りますから、ゲーム開始時と同じように[f･1]キーを押してマップまたはゲームデータを読み込んでください。

○プレイヤー変更

プレイヤー変更します。人間とコンピュータを切り替えるときに使います。

《操作法》

⑴ 現在の各国プレイヤーモードが表示されます。

⑵ カーソルキーかテンキーを使って変更したいプレイヤーにカーソルを移動させます。

⑶ [SPACE] キーを押すたびに、“Player” と “Computer” が交互に表示されます。

⑷ 目的のモードが表示されたら[ESC]キーを押します。そのモードが設定され、オプションメニューに戻ります。

○効果音スイッチ

ゲーム中に音を出す（＝ON）か出さない（＝OFF）かの切り替えをします。

《操作法》

⑴ 現在の状態が表示されます。

⑵ [SPACE] キーを押すたびに、ONとOFFが切り替わります。

⑶ 目的のモードが表示されたら[ESC]キーを押します。そのモードが設定され、オプションメニューに戻ります。

○アラーム回数

ゲーム中にユーザーのフェイズが回ってきたときに鳴らすアラームの回数を設定します。

《操作法》

(1) 現在設定されているアラームの回数が表示されます。

(2) [SPACE]キーを押すたびに、回数が2ずつ0～20で変化します。初期値は2です。

(3) 目的のモードが表示されたら[ESC]キーを押します。そのモードが設定され、オプションメニューに戻ります。

○ゲーム中断

ゲームを中断してスタート画面に戻ります。

このときゲームデータはすべて失われてしまいますので、後でゲームを継続するつもりならあらかじめゲームデータを保存しておく必要があります。

○無条件降伏

自ら降伏するときに使います。

10ターン目以降にならないと降伏できません。それ以降はいつでも自国フェイズに降伏できます。

11. マップエディタ画面

マップエディタ画面（図11-１）では、プレイヤーがマップを自作できるようになっています。マップエディタ画面におけるサブメニューの選択方法は、以下の各項目を参照してください。

〔注〕マップエディタで作成したマップを保存するためには、データディスクが必要です。詳しくはP.60 “12.C　データディスク作成”を参照してください。

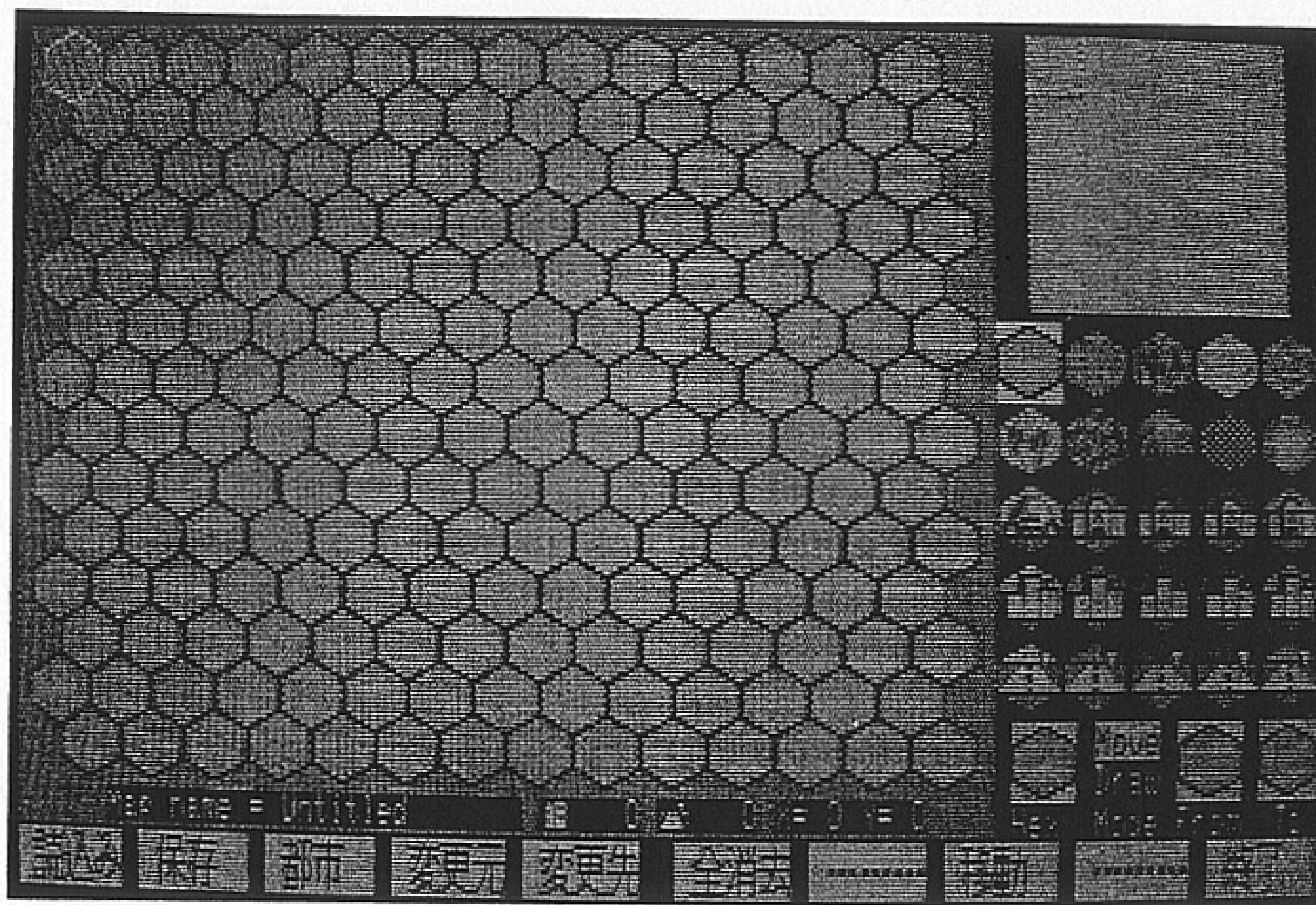


図11-1

11．A 読み込み

データディスクに保存されているマップをエディタに読み込むことができます。また、「大戦略88」用に作られたマップを読み込んで保存しなおすことで、「スーパー大戦略」でも使用できるようになります。

［f・1］キーを押してください。読み込みメニューが実行されます。

11．B マップの作成方法

(1) テンキー、カーソルキーを使って、地形を指定したいヘックスにヘックスカーソルを合わせます。テンキーは1度押す毎に1ヘックス、カーソルキーは1度押す毎に8ヘックス、カーソルを移動させます。

(2) ［ROLL UP］［ROLL DOWN］キーで、画面の右の地形からマップに指定する地形を選び出します。指定された地形は、画面右下の"Hex"と記された上に表示されます。

(3) スペースキーを押します。ただちに、(1)で決めたヘックスに、(2)で指定した地形が表示されます。

(4) 同じ地形を連続して指定したい場合は、［INS］キーを押して、指定モードを"Draw"に合わせてください。テンキーを動かすだけで、同じ地形が続けて指定できるようになります。

11．C 保存

このサブメニューは、作成したマップをディスクに保存しておくものです。

※1枚のデータディスクに保存できるマップデータは、ゲームデータと合わせて39個までです。

メニューの実行は、以下のように実行してください。

(1) ［f・2］キーを押します。

(2) 保存メニュー画面になります（図11-4）。

(3) 英数カナ15文字以内でマップ名を記入してください。記入しない場合、ナンバーだけでマップ名が保存されます。

(4) (3)が終了したなら、リターンキーを押してください。データディスクに、あなたの作成したマップが保存されます。

(5) 保存を中止させたい場合は、[ESC] キーを押してください。読み込みメニュー画面に戻ります。

11. D　都市数

このサブメニューは、作成したマップの都市・空港数をチェックするものです。[f・3] キーを押します。都市数メニュー画面となり、マップ上の都市・空港の数が確認されます。数に問題がなければ "何かキーを押してください" という指示がでます。この場合、適当なキーを押せば読み込むメニュー画面に戻ります。

11. E　地形の変更

このサブメニューは、マップ上の特定の地形を変更する際に使用するものです。あなたが、あるヘックスの地形を変更したいと望む場合、以下の手順で実行してください。

(1) 地形を変更したいヘックスの上に、テンキー／カーソルキーでヘックスカーソルを合わせます。

(2) 続いて、当該ヘックスの現在の地形を、[ROLL UP] [ROLL DOWN] キーで指定してください。

(3) [f・4] キーを押します。すると、画面の右下の "From" と記された部分に、現在の地形が表示されます。

(4) [ROLL UP] [ROLL DOWN] キーで、新たに指定したい地形を選びます。

(5) [f・5] キーを押します。画面右下の "To" と記された部分に、(4)で選んだ地形が表示されます。

(6) スペースキーを押します。すると、(1)で指定したヘックスが新たな地形に変更されます。

(7) もし、マップ上に存在する１つの地形全部を変更したい場合は、スペースキーではなく、[TAB] キーを押してください。

11. F　全消去

このサブメニューは、読み込みメニューで書き込んだ地形を全て消去したい場合に使用されます。
［f・6］キー（［SHIFT］キー＋［f・1］キー）を押してください。すべての地形が、ただちに消去されます。

11. G　移動

このサブメニューはマップをスクロールさせたい場合に使用します。
［f・7］キー（［SHIFT］キー＋［f・2］キー）を押してください。サブメニューの表示が変わって〔上〕〔下〕〔左〕〔右〕になります。それぞれのメニューを選択すると、その方向に、マップが2ヘックスずつスクロールします。

11. H　終了

このサブメニューは、マップエディタ画面におけるメニュー作成を終了させる時に使用します。
［f・10］キー（［SHIFT］キー＋［f・5］キー）を押してください。ただちにオープニング画面に戻ります。

※注意
このサブメニューを使用した場合、それまでに作成されたマップを消去してしまいます。作成したマップを残したい場合は、保存メニューでディスクに保存させておいてください。

12. ディスクユーティリティ

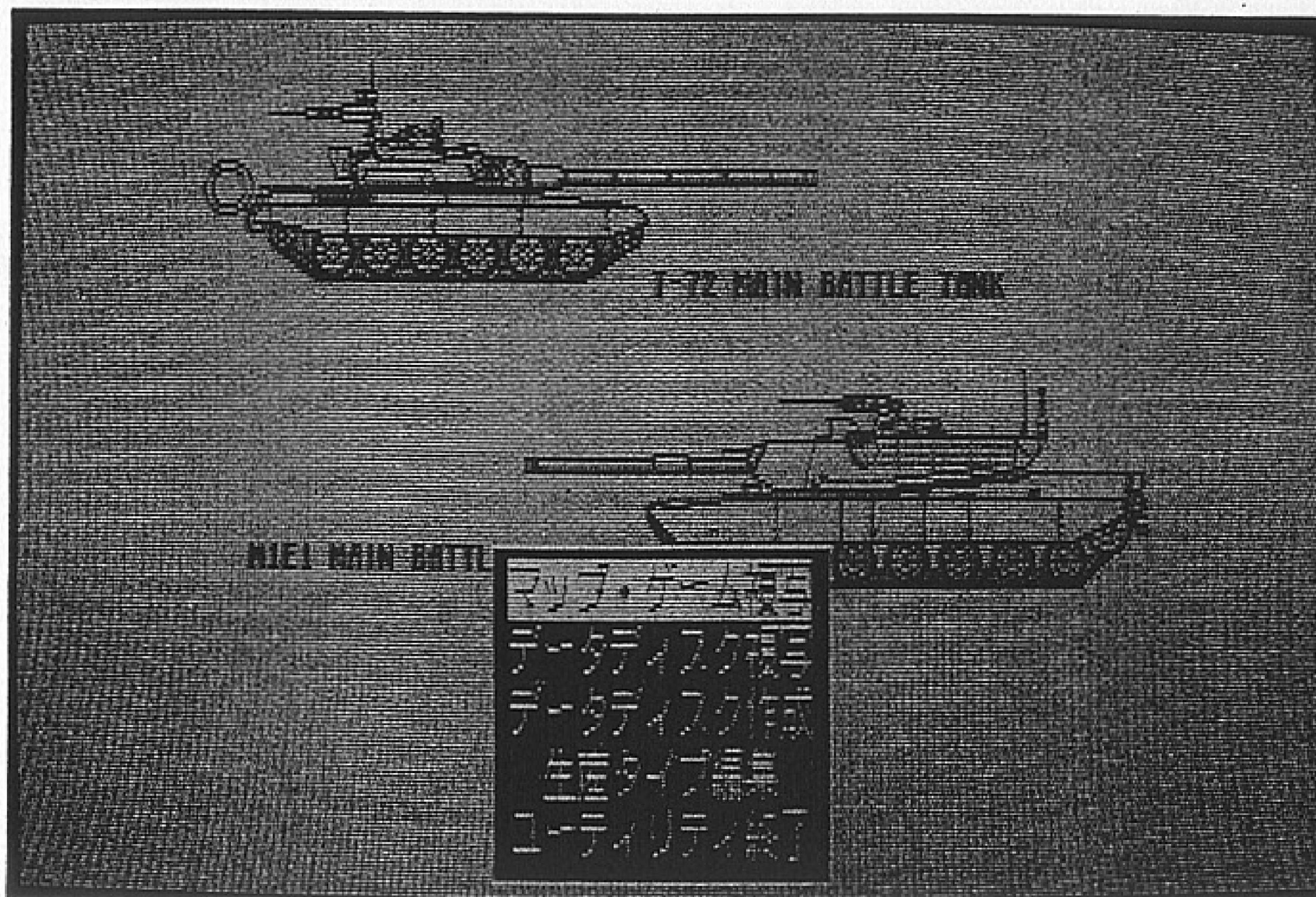


図12-1

12.A　マップ・ゲーム複写

マップディスクやデータディスク上のマップデータ、ゲームデータを複写します。

（注）ユーザーが作った生産タイプでプレイされているゲームデータを複写した場合、その生産タイプはゲームデータとしてのみ複写され、そのゲームデータをプレイする分には何の支障もありませんが、生産スロットの方には複写されません。生産スロットにも複写したい場合は次項の〝ディスク複写〟を使って行ってください。

《操作法》

(1) ドライブ１に複写の元となるディスク、ドライブ２に複写先のデータディスクを入れ、リターンキーを押してください。

(2) マップ／ゲームデータが表示されます。カーソルキーで複写したいマップ／ゲームデータを表示させ、リターンキーを押してください。

(3) 確認してきますので、よかったらリターンキーを押してください。複写が実行され、画面は(2)の状態に戻ります。

(4) すべての複写が終ったら、ESC キーを押して、ゲームディスクをドライブ１に戻してください。

12．B　ディスク複写

データディスクをまるごと複写します。マップ／ゲームデータとユーザーの作成したオリジナル生産タイプがすべてコピーされます。

《操作法》

(1) ドライブ１に複写の元となるディスク、ドライブ２に複写先のデータディスクを入れ、リターンキーを押してください。

(2) 複写が実行されます。すべての複写が終ったら、ゲームディスクをドライブ１に戻してください。

12．C　データディスク作成

マップやゲームデータ、それにユーザーのオリジナル生産タイプを保存するためのディスクを作成します。１枚のデータディスクには、マップデータ・ゲームデータ合わせて39個と、16個の生産タイプが保存できます。

《操作法》

(1) ドライブ２にフォーマットしたいディスクを入れ、リターンキーを押してください。

(2) ドライブ２のディスクがデータディスクとしてフォーマットされます。そのディスクに保存されていた以前のデータはすべて消去されますので、ご注意ください。

12．D　生産タイプ編集

あらかじめ用意されている12種類の生産タイプ以外にユーザーが121種類の中から最大20種類を選んでオリジナルの生産タイプを作ることができます。１枚のデータディスクには16までの生産タイプが保存できます。

《操作法》

⑴　画面に20の生産ボックスが表示されるので、カーソルキーで任意のボックスに合わせます。

⑵　[ROLL UP] [ROLL DOWN] キーでそのボックスに入れるユニットを切り替えます。

［f・1］編集

編集する生産タイプを呼び出します。１回ごとに16の生産スロットが番号順に呼び出されてきます。初期の状態では各スロットは番号だけで中の生産ブロックはブランクになっています。

［f・2］保存

現在画面に表示されている生産タイプを保存することができます。保存される場所は現在表示されている場所のスロットになります。

［f・5］名称

現在画面に表示されている生産タイプにユーザーは15文字以内で名称をつけることができます。

［f・10］終了

生産タイプの編集を終了します。

※注意

ユニットの種類がかたよった生産タイプ（たとえば航空機ばかりのものなど）をコンピュータにプレイさせると思考ルーチンが十分に対応できなくなる場合がありますので、ご注意ください。

STAFF:Program by	Fox labo.
	M.Tada
Original by	J.Fujimoto
Adviser	F.Fukuda
	T.Hidaka
Map designed by	F.Fukuda
	S.Iwane
	M.Tsuruta
	K.Ikejiri
	J.Ishikawa
Artist	Y.Miyahara
	S.Takami
Manual Coordinated by	J.Ishikawa
Test Player	K.Higata
	M.Thuruta
	O.Morimitsu
	K.Ikejiri
	K.Souda
	M.Kaseda
Package Designed by	Takaya Design
Package Photo by	KOUKU JOURNAL
Special thanks to	N.P.C
	S.P.KINO
	PC-8800Series
Directed by	J.Ishikawa
Produced by	O.Miyasako
	J.Ishikawa

ご注意

(1) このプログラム及びマニュアルの内容の一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。

(2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。

(3) この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。

(4) 内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。

(5) 運用した結果については、4項にかかわらず責任を負い兼ねますのでご了承ください。

☆商品に関する技術的なお問い合わせは…


ユーザーサポート専用電話 [redacted]

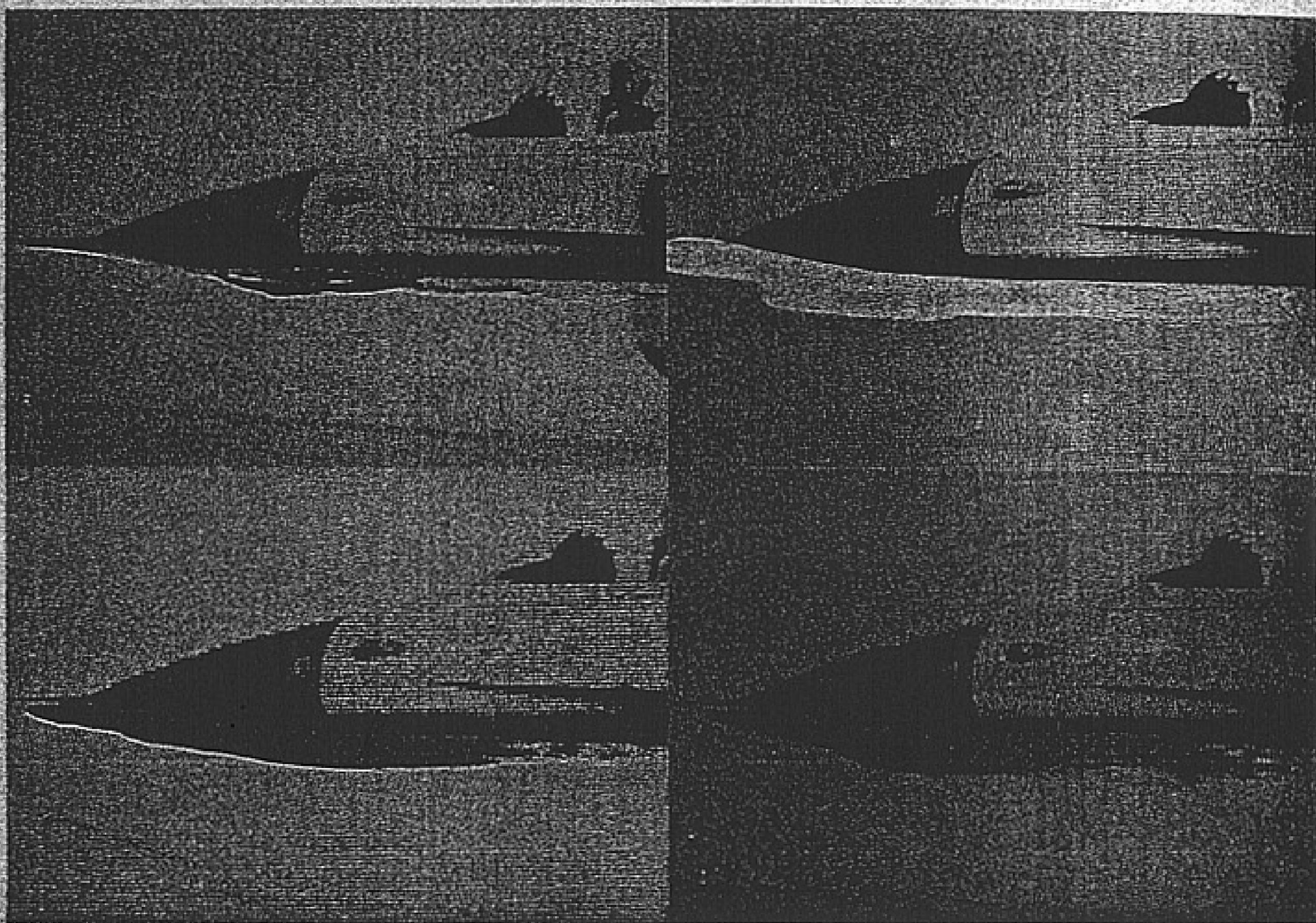
月~金 9:00~12:00 13:00~17:00 (祝祭日を除く)

昭和63年2月 初版発行

SystemSoft

[redacted]





SystemSoft